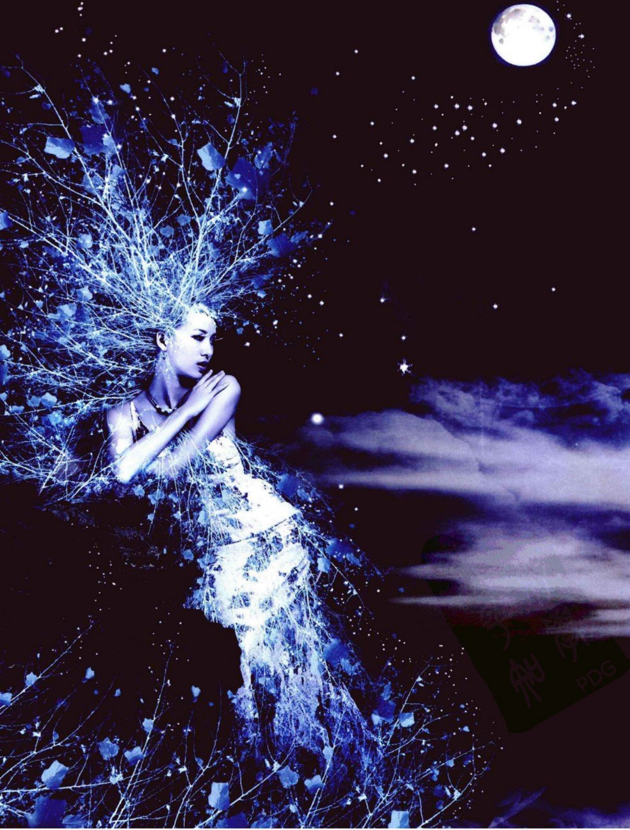


VISIT…

LANZAROTE Caliente.COM

PHOTOSHOP 大揭秘 数码人像摄影后期处理（第2版）

前言

随着影楼的数码技术不断深化，对数码后期技术人员的要求也越来越高。我几乎翻遍了所有与 Photoshop 相关的书籍，很遗憾，没有发现真正意义上影楼后期数码设计方面的书！这也是我写本书的原因所在。

数码摄影发展至今，已经历了好几个年头，同时为数码人像摄影后期处理所提供的书刊也如雨后春笋般增多。目前市场上出售的有关这方面的书籍也是五花八门、层出不穷，让读者目不暇接，不知道究竟该选哪一种书，才能让自己的技术有所提高……而这本书简洁明了、一目了然、所见即所得、创意为先，将软件功能与实际操作紧密结合。书中内容丰富、图片精美、方法实用，讲解举一反三、层层深入，让读者不仅可以学到书中的创意特效，还可以在此基础上开拓更多的思路，发挥更大的想象空间，特别是化妆造型篇，更是开创了图片处理类图书的一个先例。

本书适合有一定基础的 Photoshop 爱好者、图片处理人员、摄影师以及从事影楼后期处理工作的人员阅读。书内对 Photoshop 的调色、修片和版面设计进行了深入剖析和翔实讲解。本书共分为 5 章，分别为调色篇、修像篇、化妆造型篇、数码后期设计篇和综合篇。每章都精心设计了多个典型的应用案例。读者通过对典型案例的练习，可以快速掌握 Photoshop 的调色技巧和版面设计方法，在每章的应用练习后，书中还对操作过程中的一些难点和需要掌握的知识，做了提示和讲解。

书中的参数仅供参考，读者练习时可以在给出数值的基础上，适当地改变，因为每张相片所包含的信息不一样，拍摄环境也不一样，所以在做处理时不能一概而论。灵活地运用和多方面地挖掘里面的方法，才是这本书的真正意图所在。尽管笔者在编写本书的过程中力求准确、完善，但难免会有疏漏，恳请广大读者给予批评和指正。

编者

2011.4

现代版
射雕英雄传
射雕引弓塞外奔驰
猛风沙野茫茫
笑傲此生无厌倦
藤树两缠绵

精靈國*傳說

如何讓你遇見我
在我最美麗的時刻 為這
我已在佛前 求了五百年
求他讓我們結一段塵緣
佛于是把我化作一棵樹
長在你必經的路旁
陽光下慎重地開滿了花
朵朵都是我前世的盼望

○人生处处是风景○○

○人生处处是风景○○

Lovely view beauty
All sceneries all sees through, accompanying only you see the

舞动de旋律

红外线效果一直以来就是个很神秘的东西，但是现在的人越来越喜欢它并关注它，用后期的手法将红外线的感觉表现出来，效果也不错。传统的调色和修片，已经不能满足顾客的需求，另找新颖的东西，才是工作室和影楼的生存之道。本案例简单、实用，现将详细步骤写出来，与读者一起分享。

原片拍摄不错，只是曝光不足，意境没有达到，所以在处理这张图片时，加入了一些漂亮的花瓣、芦苇和蝴蝶，来烘托整个意境。同时，《蝴蝶泉边》这首歌也给了我很大的启发。将树叶调成粉红色，湖水调成碧绿色，以芦苇和粉红色的小花做前景，共同渲染气氛，使整个画面显得温馨而梦幻……

调色篇

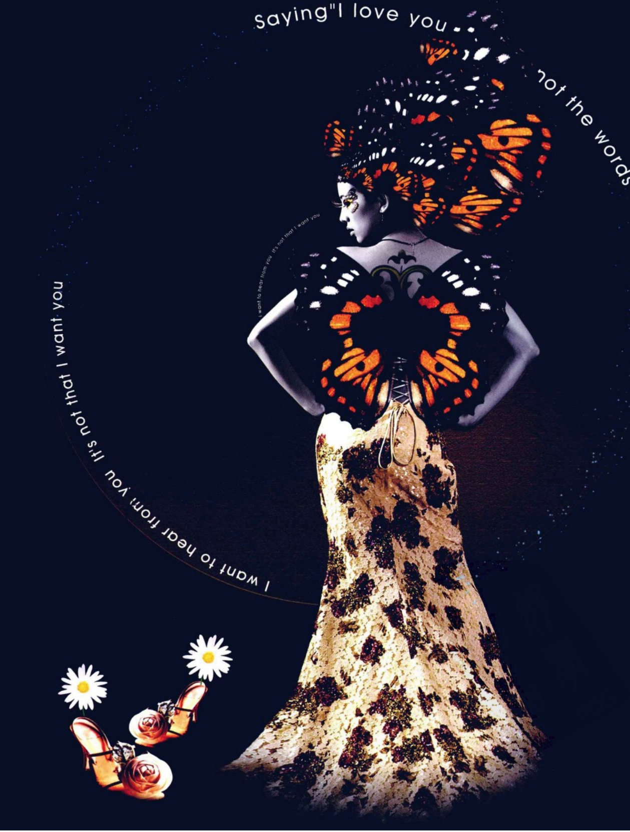
018 / PHOTOSHOP色彩理论
020 / 红外线效果
024 / 纠正偏灰图像
026 / 蝴蝶泉边
034 / 唯美秋色
036 / 复古色调 Ⅰ
038 / 复古色调 Ⅱ
042 / 冬天的童话
044 / 梦幻暖色调
046 / 快速打造蓝色色调
048/ 唯美色调 Ⅰ
050 / 唯美色调 Ⅱ
055 / 唯美色调 Ⅲ

修像篇

060 / 柯达软件磨皮法
062 / 蒙尘与划痕磨皮法
064 /通道磨皮法
068 / 去噪点磨皮法
070 / 让皮肤变得白皙通透

化妆造型篇

076 / 睫毛和眼影的画法
078 / 头发的画法
082 / 整体彩妆技法
092 / 绽放
098 / 飞天舞
102 / 精灵国仙踪


Saying"I love you
not the words
It's not that I want you
I want to hear from you
I want to hear from you It's not that I want you

本例呈现了一步一步制作油画效果的过程，综合运用了图层蒙版以及图层的混合模式，用简单普通的素材渲染一个逼真的油画意境。其中模仿颜料堆积和龟裂纹效果为本例的重点

原片的人物手拿小提琴，表情非常专注，只是背景没有把人物的这种神态更好地表现出来，所以选择一个很有意境的图片做素材，加上中国古典元素的红绸及香炉，将鼠绘红绸和实际人物创意相结合，打造一种如梦似幻的境界

数码后期设计篇

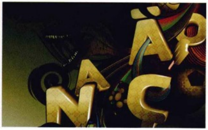
110 / 影楼后期的版面设计
112 / 虚实搭配
116 / 大小搭配
120 / 对称搭配
124 / 远近搭配
129 / 水墨风格制作 Ⅰ

132 / 水墨风格制作 Ⅱ
136 / 艺术写真 Ⅰ
140 / 艺术写真 Ⅱ
146 / 艺术写真 Ⅲ
150 / 艺术写真 Ⅳ
157 / 杂志风格设计
168 / 水墨杂志渲染技法

综合篇

174 / 平面设计理论与应用
178 / 老电影线条制作法
180 / 让黑白相片炫彩起来
186 / 油画渲染技法
192 / 打造古典竹简美女
196 / 红颜相依
206 / 魔幻世界
210 / 花神
216 / 非主流图片处理　斜纹法
222 / 非主流图片处理　抽丝法
226 / 非主流图片处理　点阵法
230 / 非主流图片处理　梦幻旋转布阵法
234 / 非主流图片处理　让生活照艺术起来
238 / PHOTOSHOP快捷键大全

调色篇
Mix colors



PHOTOSHOP色彩理论 COLOR THEORY

对于一个图像爱好者来说，色彩是一个强有力的、刺激性极强的设计元素，它可以给人视觉上的第一感受和震撼，因此，创建完美的色彩至关重要，用好了往往能收到事半功倍的效果。色彩能激发人的情感，合理的色彩搭配可以使一幅图像充满活力，能够震慑人的内心世界。当色彩运用得不协调时，表达的意思就不完整，甚至可能表达出一种错误的感觉。

为了能在计算机图像处理中正确地选择颜色，首先要懂得色彩模式（Color Models），常见的色彩模式有:RGB、CMYK、HSB和Lab。

RGB色彩模式是一种加光模式。它是基于与自然界中光线相同的基本特性的，颜色可由红（Red）、绿（Green）、蓝（Blue）3种波长产生，这就是RGB色彩模式的基础。红色、绿色、蓝色是光的基色。显示器的颜色系统便是RGB色彩模式的。这3种基色中，每一种都有一个0~255的值的范围，通过对红、绿、蓝的各种值进行组合来改变像素的颜色，所有基色的值相加便形成白色。反之，当所有基色的值都为0时，便得到了黑色。我们要注意的是:RGB色彩空间是与设备有关的，不同的RGB设备再现的颜色不可能完全相同。

CMYK色彩模式是一种减光模式，它是四色印刷的基础。这四色是:青、品、黄、黑（即Cyan、Magenta、Yellow、Black）。青色是红色的互补色，将R、G、B的值都设置为255，然后将R设置为0，通过从基色中减去红色的值，就得到青色。黄色是蓝色的互补色，通过从基色中减去蓝色的值，就得到黄色。品红是绿色的互补色，通过从基色中减去绿色的值，就得到品红色。这个减色的概念就是CMYK色彩模式的基础。在CMYK模式下，每一种颜色都是以这四色的百分比来表示的，原色的混合将产生更暗的颜色。CMYK模式被应用于印刷技术，印刷品通过吸收与反射光线的原理再现色彩。

HSB色彩模式是基于人对颜色的感觉，将颜色看作由色相、饱和度、明度组成的，为将自然颜色转换为计算机创建的色

彩提供了一种直观的方法。我们在进行图像色彩校正时，经常会用到色相/饱和度命令。

Lab 色彩模式是一种不依赖设备的色彩模式，它是 Photoshop 用来从一种色彩模式向另一种色彩模式转变时所用的内部色彩模式。

一般进行图像的编辑时都采用 RGB 模式，进行印刷输出前再转换为 CMYK 模式。这是因为 Photoshop 中的很多滤镜只能在 RGB 模式下使用。

目前，市面上涉及数字图像处理的书籍比比皆是，但是谈及色彩理论的书不多，往往给人造成一种错觉，以为学图像处理就是学一些命令，会用滤镜即可。其实不然。数字图像处理，要入门很容易，只要学会软件操作，但要进阶就很难，这里除了个人艺术天赋上的差异之外，恐怕就是对于一些相关的理论知识掌握太少的缘故。对于爱好图像处理的业余一族来说，色彩理论、图形设计的一些基本知识，不求全懂，但不能不懂，还是要学一点的。

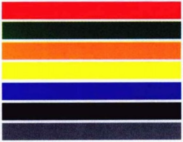
为了正确地理解和使用颜色，要了解描述颜色的 3 个属性：色相、色值和饱和度。

色相（Hue），也叫色泽，也就是颜色的名称，如红色、黄色、蓝色等。色相实际上是指一种颜色在色盘上所处的位置，与其名称同义。

色值（Value），是用来描述一种颜色的深浅程度，如浅红还是深红。色值可与色调一词等价，互换使用。色值或色调相同的颜色，在黑白照片中呈现同一的灰度。

饱和度（Saturation），则是指一种色彩的浓烈或鲜艳程度，饱和度越高，颜色中的灰色组分就越低，颜色的浓度也就越高，通常也用浓度来代替饱和度。高饱和度的色彩通常显得更加富丽、更加丰满。

色彩的心理感觉



不同的颜色会给读者不同的心理感受。

红色——是一种激奋的色彩，具有刺激效果，能使人产生冲动、愤怒、热情、活力的情绪。

绿色——介于冷暖两种色彩的中间，使人有和睦、宁静、健康、安全的感觉。它和金黄、淡白搭配，可以产生优雅，舒适的气氛。

橙色——也是一种激奋的色彩，具有轻快、欢欣、热烈、温馨、时尚的效果。

黄色——具有快乐、希望、智慧和轻快的个性，它的明度最高。

蓝色——是最凉爽、清新、专业的色彩。它和白色混合，能体现柔顺、淡雅、浪漫的气氛（像天空的色彩）。

白色——具有洁白、明快、纯真、清洁的感受。

黑色——具有深沉、神秘、寂静、悲哀，压抑的感受。

灰色——具有中庸、平凡、温和、谦让、中立和高雅的感觉。

调色在摄影后期的重要性

一张相片是否能够吸引你，除了摄影师的构图外，整体的色调非常重要！一张普通的相片，把它调成不同的颜色，所得到的视觉感受是不一样的！特别是时下的工作室，对相片的色调要求非常严格，因为一个好的色调，不但可以让画面漂亮，还可以让整个主题突出，更能传达出摄影师的想法！

原片

Infrared Ray effect 红外线效果

红外线效果一直以来就是个很神秘的东西，但是现在的人越来越喜欢它并关注它。用后期的手法将红外线的感觉表现出来，效果也不错。传统的调色和修片，已经不能满足顾客的需求，只有另找新颖的东西，才是工作室和影楼的生存之道。本案例的操作过程非常简单、实用。这种效果比较适合有大面积草地、树木等层次丰富的图片，特别是绿色比较多的图像为最佳。

TIPS ★操作提示

红外线的特点：

红外线位于电磁波谱中的可见光谱段的红端以外，介于可见光与微波之间，波长为 0.76μm-1000μm，不在人眼的可见范围之内，实际应用中常将其分为 3 个波段：近红外线、中红外线和远红外线。日常摄影中的人、树木等对象反射太阳辐射中的近红外线，从而表现出自身的形状，故近红外线也称为摄影红外。人、草地对红外线反射较强，他们的黑白红外成像就比较白；河流、天空对红外线反射较弱，他们的黑白红外成像就较黑。拍摄时，因为运用滤镜不同，也有纯红外效果（黑白）、标准彩色红外效果和加强彩色红外效果之分。

什么样的照片适合运用红外线效果？

最好选择有大面积草地、树木等层次比较丰富的图片，特别是绿色比较多的图像为最佳，这样的图片在运用红外线效果时，会产生一种虚幻的感觉。

红外线效果照片调整时需要注意什么？

1. 注意亮度的调整，最好将整个图像的亮度反差调整到最小。

2. 通道的选择，直接决定着红外线效果的表现。

3. 灵活地运用图层模式，会让图片的效果更接近红外摄影的感觉。

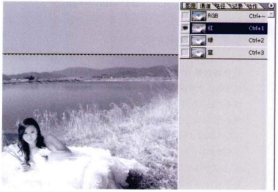
4. 注意衣服的层次和细节，在经过多个步骤的调整后，人物的衣服容易丢失细节。

01 打开原片，并复制图层

02 将图层的混合模式改为滤色，不透明度改为 59%

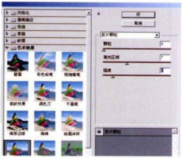
03 合并图层，用套索选取工具分别在人物脸上和腿上较暗的地方做选区，并适当羽化，羽化值为 150 像素，用曲线将选区内图片适当提亮

04 用套索工具在较暗的草地上做选区，羽化半径为 150 像素，用曲线将选区内的图片适当提亮

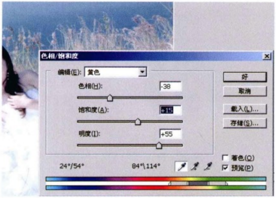


05 进入红色通道，按快捷键 Ctrl+A 全选，然后再按快捷键 Ctrl+C 复制

06 返回图层调板，新建图层，按快捷键 Ctrl+V 粘贴，图层模式为滤色，不透明度为 78%

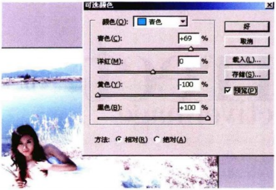


07 在图层 1 上执行滤镜 / 艺术效果 / 胶片颗粒命令，参数如图所示，颗粒为 0，高光区域为 7，强度为 1



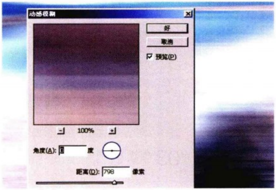
08 在背景层上执行色相 / 饱和度命令，编辑——黄色，色相 -38、饱和度 +15、明度 +55，注意要点去图层 1 前面的眼睛才能看到效果

09 在图层 1 上加蒙版，用画笔工具在蒙版上适当地涂抹，将图层 1 下面的人物面部轮廓擦出来，注意画笔的不透明度为 21%，硬度为 0%，前景色为白色，背景色为黑色



10 合并图层，执行可选颜色命令，颜色——青色，参数如图：青色 +69、洋红 0、黄色 -100、黑色 +100

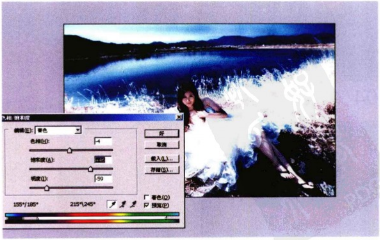
11 继续执行可选颜色命令，颜色——青色，参数如图：青色 +100、洋红 0、黄色 -55、黑色 +58



12 复制图层，在背景副本上执行滤镜 / 模糊 / 动感模糊命令，角度 0、距离 798 像素

13 设置背景副本图层的混合模式为柔光，用套索工具将人物轮廓选出来并羽化，羽化值为 200 像素，按 Delete 键将选区内图片删除

14 在背景副本层上执行色阶命令，将图片适当压暗，参数如图所示



15 合并图层，执行色相 / 饱和度命令，编辑——青色，参数如图：色相 -4、饱和度 +46、明度 -59，最后用加深减淡工具在图片上做适当调整即可

原片

Correct Defectiveimage

外景偏灰是数码相机拍摄的一种通病！特别是在天气不好、周围环境阴暗和曝光不准确的情况下，会有偏灰的情况发生！本教程通过 CMYK 通道混合器进行调整，从而加强海水的色彩和厚重感，可选颜色的应用会让海水更加蔚蓝，最后通过加深工具的灵活应用，来增强整个画面的层次。

纠正偏灰图像

01 打开原片，执行图像 / 模式 /CMYK 颜色命令

02 执行通道混合器命令

03 输出通道——青色，参数如下：青色 +200、洋红 -42、黄色 -30

04 合并图层，执行图像 / 模式 /RGB 颜色命令

05 执行图像 / 调整 / 照片滤镜命令，滤镜——深蓝，浓度 17

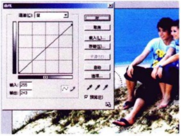
06 执行图像 / 调整 / 可选颜色命令，颜色——青色，青色 +100、黄色 -93、黑色 +12

07 执行可选颜色命令，颜色——蓝色，青色 +100、黄色 -14、黑色 +100

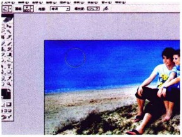
08 继续执行可选颜色命令，颜色——青色，青色 +82、黄色 -100、黑色 +63

09 将沙滩大概选取出来并羽化，羽化半径为 200 像素

10 执行图像 / 调整 / 亮度 / 对比度命令，亮度 -8、对比度 +46



11 在曲线调板中选择通道——蓝，参数如图所示



12 选择加深工具，范围——暗调，曝光度 22%，在照片四周做适当的加深，让整个照片有层次感

蝴蝶泉边

本实例属于创意调色，通过加入一些素材来装饰整个画面。所谓创意调色，就是在原来背景保留的情况下，融入一些自己的创意和想法，根据图像本身所包含的信息再向外扩展思路。原片拍摄不错，只是曝光不足，意境没有达到，所以在处理这张图片时，加入了一些漂亮的花瓣、芦苇以及蝴蝶来烘托意境。同时，《蝴蝶泉边》这首歌也给了我很大的启发。将树叶调成粉红色，将湖水调成碧绿色，以芦苇和粉红色的小花做前景，共同渲染气氛，使整个画面显得温馨而梦幻……

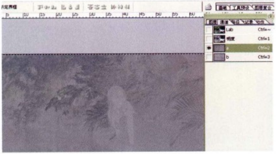
Butterfly springs Boundary

原片

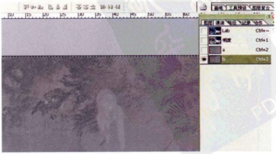
素材

01 打开原片，复制图层并将图层模式更改为滤色，如图所示

02 合并图层，执行 / 图像 / 模式 /Lab 颜色命令



03 在通道调板中选择 a 通道，按快捷键 Ctrl+A 全选，按快捷键 Ctrl+C 复制



04 选择 b 通道，按快捷键 Ctrl+V 将刚才复制的 a 通道粘贴在 b 通道上

05 进入图层即可看到周围环境变成蓝色

06 执行 / 图像 / 模式 /RGB 颜色命令

07 执行色相 / 饱和度命令，编辑——青色，用吸管吸取树叶的颜色，参数如下：色相 +153、饱和度 -25、明度 +44

08 执行亮度 / 对比度命令，参数如下：亮度 +8、对比度 +10

09 执行色彩平衡命令，色调平衡——高光，参数如图所示

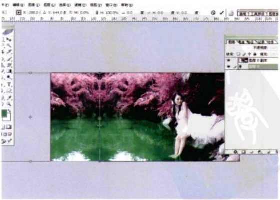
10 将湖水选取出来并羽化，羽化半径为 100 像素

11 色调平衡——暗调，将湖水加绿，参数如图所示

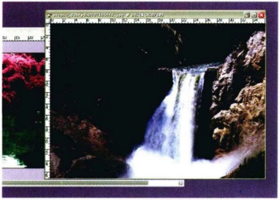
12 取消选区，复制图层，对最上面的图层执行高斯模糊命令，模糊半径为20.1像素

13 将图层模式更改为柔光，不透明度为76%并加蒙版，用画笔将人物适当地擦出来，注意画笔的力度

14 合并图层，并双击，弹出对话框，单击"好"，并用裁切工具将图片适当地拉长裁切，效果如图所示



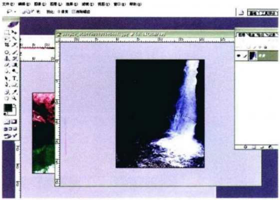
15 复制图层，将复制后的图层水平反转，效果如图所示



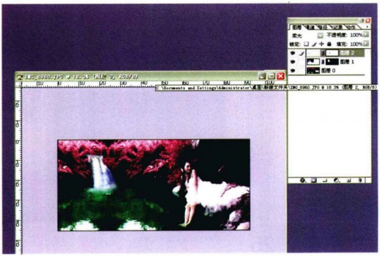
16 合并图层，打开瀑布素材

17 将瀑布素材拖入图片中，适当调整位置，效果如图所示

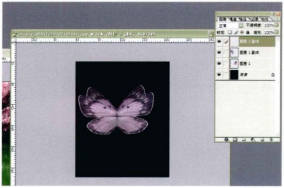
18 将瀑布素材的图层模式更改为变亮并加蒙版，将不需要的部分用画笔擦掉，注意画笔的力度，效果如图所示



19 打开另外一张瀑布素材，把需要的部分用选取工具选出来，拖入图像中



20 将拖入的瀑布图层模式更改为柔光，并加蒙版，将不需要的部分用画笔擦掉，放入之前瀑布的下方，营造瀑布的波纹，注意画笔的力度，效果如图所示



21 打开蝴蝶翅膀素材

22 将翅膀拖入图像中，放在人物背后，适当地调整位置，效果如图所示

23 合并所有图层，用选取工具将图像左边的风景选出来，并适当羽化，执行亮度/对比度命令，亮度 -24、对比度 +26，效果如图所示

24 加大对比度后，选区内的风景颜色有点浓，打开色相/饱和度对话框，适当降低饱和度，参数如图：饱和度为 -30，其他数值不变

25 打开芦苇素材，并将其拖入图像中

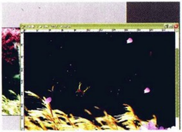
26 执行色相/饱和度命令，对芦苇进行适当调整，参数如图：色相 +19、饱和度 –48

27 继续打开花和花瓣的素材，并将其拖入图像中

28 适当调整花和花瓣在图像中的位置和大小，效果如图所示

TIPS ★ 操作提示

将图片拉长，会让整个画面在视觉上更宽阔一些，瀑布素材主要利用图层模式进行更改，在操作时注意观察其中的变化，用芦苇和一些小花做前景，让整个画面显得更有层次，注意不可过于突出，以免抢了主题



29 打开蝴蝶素材，并将其拖入图像中

30 打开文字素材，并将其拖入图像中

31 为拖入的蝴蝶和文字，调整位置，效果如图所示

原片

Autumn Scener
唯美秋色

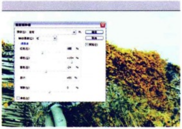
这是利用通道混合器的原理将绿色树叶改成黄色，再利用渐变工具改变天空的颜色。（注：通道混合器的原理将在后面的章节中介绍）

TIPS ★ 操作提示

什么是变亮模式？

变亮混合模式是将两种 RGB 值进行比较后，取亮度更高的值做为混合后的颜色，因而总的颜色亮度级升高，形成变亮的效果。用黑色合成图像时无作用，用白色时则仍为白色。变亮模式与变暗模式相反，比较相互混合的像素亮度，选择混合颜色中较亮的像素保留起来，而较暗的像素则被替代。

01 打开图片，执行通道混合器命令

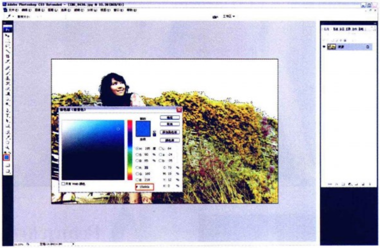


02 输出通道——红，参数如图所示：红色 -49、绿色 +154、蓝色 -24

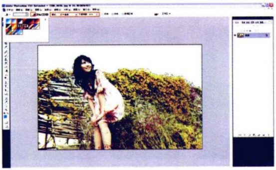
03 将通道混合器的图层混合模式改为变亮，合并图层

04 选择魔棒工具，如图所示

05 魔棒工具参数设置如图所示，将设置好的魔棒工具在天空的位置进行选取（注意红色方框内的图标和数值）

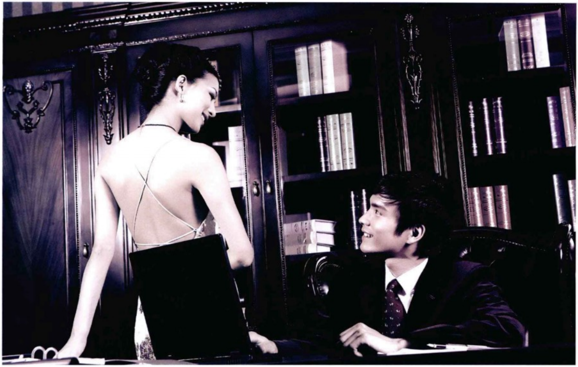


06 设置前景色为青色，颜色的参数值如图所示



07 选择渐变工具，工具的参数设置如图所示

08 用设置好的渐变工具，在天空的位置拉出渐变色，效果如图所示



原片

Return to the Ancient Color 复古色调 I

01 打开原片，降低饱和度，参数如图：饱和度 -88，其他数值不变

02 执行亮度 / 对比度命令，亮度 +13、对比度 +27

03 执行可选颜色命令，颜色——中性色，青色 +14、洋红 -4、黄色 -8、黑色 +4

TIPS ★ 操作提示

什么是通道混合器?

"通道混合器"命令可以使用图像中现有(源)颜色通道的混合来修改目标(输出)颜色，并创建高品质的通道，它有以下功能：1、通过从每个颜色通道中选取它所占有的百分比来创建高品质的灰度图像；2、可以创建高品质的棕褐色调或其他色彩图像；3、可以修改颜色通道并进行使用其他颜色调整工具不易实现的色彩调整和创意颜色调整。这样说太理论了，比如给黑白相片上色，使用"通道混合器"的效果具有非常逼真的质感。

04 执行图像/模式/CMYK 颜色命令

05 通道混合器：输出通道——青色，参数如图：青色 +106、洋红 -72、黄色 +26、黑色 +90

06 输出通道——洋红，青色 +28、洋红 +102、黄色 -14、黑色 -30

07 输出通道——黄色，青色 -22、洋红 +6、黄色 +112、黑色 -30

08 合并图层，执行滤镜/锐化/USM 锐化命令，参数如图所示

原片

Return to the Ancient Color 复古色调 II

01 打开原片，将图片饱和度降低，参数如图：饱和度 -74，其他数值不变

02 亮度 / 对比度：亮度 +14、对比度 +25

03 执行图像 / 模式 /CMYK 颜色命令

04 打开通道混合器

05 输出通道——黄色，参数如下：青色 +42、洋红 +76、黄色 +62、黑色 -82

TIPS ★ 操作提示

什么是 USM 锐化？

USM 锐化有 3 个参数，分别是数量、半径和阈值

数量 准备让多少个像素发生变化，也就是有多少像素想通过增加对比度来起到锐化作用。数量越多效果越强，图大也要弄多些，数量决定边缘对比度增强的程度。100% 为现有清晰度的一倍。

半径 决定用于色调比较和对比度增强的路径宽度范围，以一个像素的 1/10 为单位。此参数的设置必须严谨，如果路径宽度范围设置得太宽，则会出现明显的光晕。发生变化的像素，不能同时变，而是以几个像素的范围开始，使靠近它的像素再跟着逐渐变化。也就是根据"数量"栏所确定的像素数量，作为边缘的像素以几个像素为范围来开始变化，半径值越大，锐化的范围越大，锐化得越强，这也要根据图的大小设定。有一个估算半径值的方法，将图像的输出分辨率数值除以 200，例如分辨率为 300dpi 时，将半径的值设为 1.5 会得到较好的效果。

阈值 决定边缘中存在的相临像素间的最小色调差别。也就是说，什么样的像素变化。是让软件知道，边缘有多大反差的像素是用来锐化的。有一摄影杂志里介绍说这个值越大锐化越强，这是不准确的，应该是值越大，在上面两项确定的像素里，锐化范围越大，过渡越自然；数值越小，反差越大，针对边缘越有用。当设置为 0 时，所有像素间的对比度都将被加大，也就是说边缘路径已不存在，整幅图像都被改变了。一般情况下，2~6 的设定范围能产生令人满意的结果。

06 输出通道——洋红，参数如图：青色 +20、洋红 +100、黄色 0、黑色 0

07 执行图像 / 模式 /RGB 颜色命令

08 执行滤镜 / 锐化 /USM 锐化命令，参数如图所示

冬天的童话

I am happy to let a little snow
That some of the white
And the distance into shallow rut
If this time falling
Piano pure tone
I would say
Happy winter
I did not like the word window
He was fine through the sky
Residue on the tree a little moonlight
I like the stadium lights are turned off
I listen to their own day echoed
Dark stare a little sad
You used to
I put as you
Together we will
To breathe the clean and quiet
You used to
I put as you
That is why I sing in silence
Are you telling
Happy winter

PDG

原片

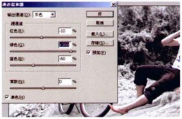
Winter Fairy tale
冬天的童话

此图利用通道混合器的原理，将图像中的绿色变成黑白，再将图层的混合模式更改为变亮，以此来还原人物的肤色。雪花是利用滤镜中的像素化/点状化命令来完成的。

01 在图像上执行通道混合器命令

02 勾选红色方框内的单色选项

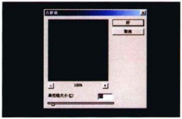
03 将通道混合器图层模式更改为变亮


04 双击通道混合器图层：红色 -10、绿色 +168、蓝色 -60

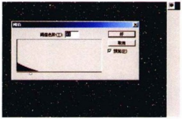
05 合并图层，用套索工具选取左上角图片，羽化值 250，调整曲线，参数如图所示

06 将人物四周用套索工具选取，羽化值 250，打开色相/饱和度对话框，设置明度 +90，其他数值不变，参数如图所示

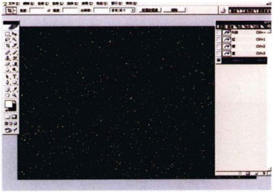
07 打开通道调板并新建通道，如图所示



08 执行滤镜 / 像素化 / 点状化命令，单元格大小 25

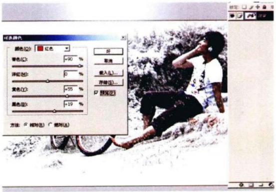


09 执行图像 / 调整 / 阈值命令，阈值色阶 41

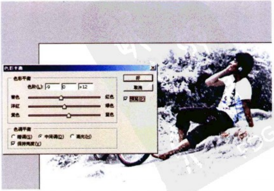


10 按住 Crtl 键，单击通道 Alpha1，画面中产生选区，如图所示

11 返回图层调板，并新建一个图层，在选区内填充白色，执行 / 滤镜 / 模糊 / 动感模糊命令，角度 -63，距离 38 像素，参数如图所示



12 合并图层，执行可选颜色命令，颜色——红色，青色 +90、洋红 0、黄色 +55、黑色 +19，参数如图所示



13 执行色彩平衡命令，参数如图所示：色调平衡——中间调，加青、加蓝，最后输入自己需要的表现文字即可

原片

Dream warmcolor

梦幻暖色调

TIPS ★ 操作提示

本实例主要利用光照效果和颜色的改变来营造一种梦幻而温馨的暖色调，注意光源的控制和颜色的选择

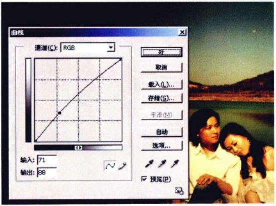
01 打开图片，执行图像 / 调整 / 替换颜色命令

02 替换颜色，用带加号的吸管吸取草地的颜色，参数设置如图所示：颜色容差 88、色相 -57、饱和度 -68、明度 0

邮电

03 执行滤镜 / 渲染 / 光照效果命令，参数设置如图所示

04 执行亮度 / 对比度命令，亮度 -20、对比度 +17



05 适当调整曲线，参数设置如图所示

06 执行色彩平衡命令，色调平衡——暗调，参数设置如图所示

Create Blue color

快速打造蓝色色调

TIPS ★ 操作提示

Lab 色彩模型由照度(L)和有关色彩的 a、b3 个要素组成。L 表示照度(Luminosity),相当于亮度，a 表示从红色至绿色的范围,b 表示从黄色至蓝色的范围。L 的值域为 0~100,L=50 时,就相当于 50% 的黑；a 和 b 的值域都是 +120~-120,其中 +120 a 就是红色,逐渐过渡到 -120 a 的时候就变成绿色；同样的原理，+120 b 是黄色，-120 b 是蓝色。所有的颜色就以这 3 个值的变化而组成。例如一种色彩的 Lab 值是 L = 100，a = 30，b = 0，这种色彩就是粉红色。

01 打开图片，执行图像 / 模式 /Lab 颜色命令

02 进入 a 通道，按快捷键 Ctrl+A 全选，然后再按快捷键 Ctrl+C 复制

03 进入 b 通道，按快捷键 Ctrl+V 粘贴

04 返回图层调板，执行图像 / 模式 /RGB 颜色命令

05 执行色彩平衡命令，色调平衡——高光，参数设置如图所示

06 执行色相 / 饱和度命令，编辑——青色，色相 0、饱和度 -23、明度 +10

原片

Esthete Color
唯美色调 I

TIPS ★ 操作提示

本实例主要运用通道混合器来调整图片的色彩，在渲染色彩时，利用图像高斯模糊和图层的叠加模式去营造整个画面的唯美气氛。

01 复制原片，将最上面图层模式更改为滤色

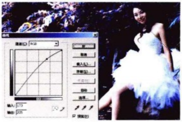
02 合并图层，执行图像 / 模式 /CMYK 颜色命令

03 打开通道混合器，并将图层模式更改为变亮

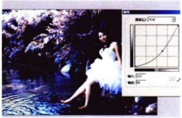
04 双击通道混合器图层，输出通道——青色，参数如下：青色 +112、洋红 +146、黄色 -116、黑色 0

05 输出通道——黄色，参数如下:青色 -166、洋红 +200、黄色 +84、黑色 0

06 合并图层，并将其转换成 RGB 模式，执行亮度 / 对比度命令，参数如下：亮度 +7、对比度 +5



07 将人脸暗部选出来并羽化，羽化半径为 100 像素，并用曲线适当调亮



08 将左下角的湖水选出来并羽化，羽化半径为 100 像素，并用曲线适当压暗

09 复制图层，将最上面的图层高斯模糊，模糊半径 19.0 像素

10 将最上面图层的混合模式改为叠加，不透明度为 69%，在此图层上加蒙版，用画笔将人物面部轮廓适当擦出来，注意画笔的设置，硬度为 0%、不透明度为 47%

原片

Esthete Color
唯美色调 II

01 复制原片，将最上面图层的混合模式改为滤色

02 合并图层，执行图像/模式/CMYK 颜色命令

03 打开通道混合器，并将图层模式更改为变亮，参数如下：输出通道——青色，青色 +82、洋红 +56、黄色 -82、黑色 0

04 输出通道——洋红，参数如下：青色 -44、洋红 +110、黄色 +4、黑色 -10

05 输出通道——黄色，参数如下：青色 -162、洋红 +170、黄色 +72、黑色 +84

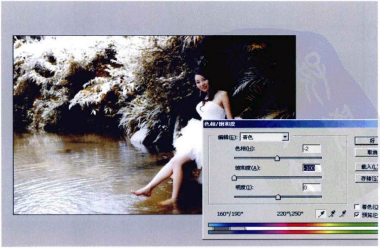
06 合并图层，并将图像转化为 RGB 模式，执行可选颜色命令，参数如下：颜色——中性色，青色 -15、洋红 +11、黄色 +8、黑色 +10

07 复制图层，将最上面的图层进行高斯模糊，模糊半径为 19.0 像素

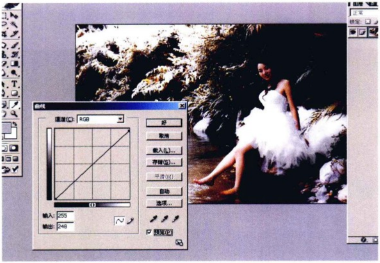
08 将最上面图层的混合模式更改为叠加，不透明度为 63%

09 在最上面的图层上执行色彩平衡命令，参数设置如图所示

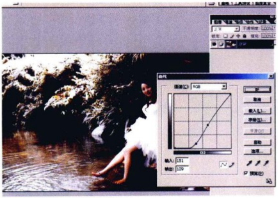
10 在最上面的图层上加蒙版，用画笔将人物适当地擦出来



11 合并图层，执行色相 / 饱和度命令，参数如下：编辑——青色，色相 -2、饱和度 -100、明度 0



12 用曲线进行调整，将图片适当压暗，参数设置如图所示



13 将左下角湖水选取出来并羽化，用曲线调整，适当压暗，参数设置如图所示

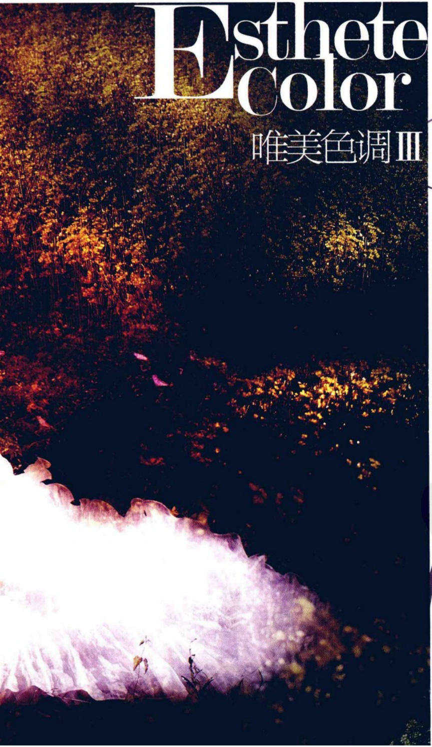
14 取消选区，执行可选颜色命令，参数如下：颜色——红色，青色 +39，其他数值不变

15 执行亮度 / 对比度命令，亮度 -4、对比度 +6

16 执行图像 / 调整 / 暗调 / 高光命令，参数设置如图所示

TIPS ★ 操作提示

本案例是将图像转化成 CMYK 模式后，在通道混合器中进行颜色调整。这种色调的调整主要是将图像中绿色系更改为暗红色，通过图层模式的更改和加深减淡工具的运用，打造一种现实生活中很难看见的景色。


Esthete
Color
唯美色调Ⅲ

★ CMYK 是什么?

CMYK 是一种减色模式。

C 代表青色(Cyan);M 代表洋红色(Magenta);Y 代表 黄色(Yellow);K 代表黑色(Black)。

CMYK 模式针对印刷媒介,即基于油墨的光吸收/反射特性,眼睛看到的颜色实际上是物体吸收白光中特定频率的光而反射其余的光的颜色。

每种 CMYK 四色油墨可使用的值为 0–100%。较亮颜色指定的印刷色油墨颜色百分比较低,而为较暗颜色指定的百分比较高。例如,亮红色可能包含 2% 的 青色、93% 的洋红、90% 的黄色和 0% 的黑色。

Photoshop 中拾色器 RGB (加色)与 CMY (减色)是互补色。

RGB 以黑色为底色做加法,即 RGB 均为 0 是黑色,均为 255 是白色。

CMY 以白色为底色做减法,即 CMY 均为 0 是白色,均为 100% 是黑色(但在实际情况中,由于油墨的纯度等问题无法得到纯正的黑色,因此引入 K)在 Photoshop 中,在准备用印刷颜色打印图像时,应使用 CMYK 模式。如果由 RGB 图像开始,最好先编辑,然后再转换为 CMYK 模式。如以 RGB 模式输出图片直接打印,印刷品实际颜色将与 RGB 预览颜色有较大差异。

CMYK 为什么用 K 代表黑色,而不是 black 的第一个字母? 主要是为了区别蓝色 Blue。

原片

01 将原片转换成 CMYK 模式

02 打开通道混合器,输出通道——洋红,参数如下:青色 +112、洋红 +36、黄色 0、黑色 0

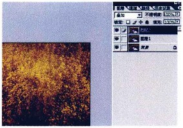
03 打开通道混合器,输出通道——青色,参数如下:青色 +116、洋红 -28、黄色 +2、黑色 0

04 打开通道混合器,输出通道——黄色,参数如下:青色 0、洋红 +14、黄色 +74、黑色 0

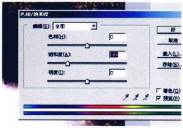
05 合并图层,执行图像/模式/RGB 颜色命令

06 复制背景层两次,分别得到图层 1 和图层 2,在图层 2 上执行滤镜/模糊/高斯模糊命令

07 高斯模糊的参数如下：半径为 40 像素

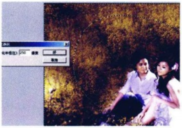


08 将图层 2 的混合模式改为叠加



09 在图层 2 上执行色相饱和度命令，饱和度 -49，其他数值不变

10 合并图层 1 和图层 2，在合并后的图层上加蒙版，用画笔工具在蒙版上涂抹，将背景层人物面部轮廓擦出来

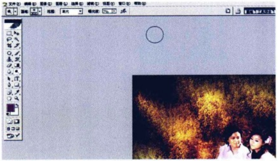


11 合并所有图层，用套索工具将人物周围的景色选出来并羽化，羽化半径为 250 像素

12 执行亮度 / 对比度命令，亮度 -51、对比度 -17

13 执行色相饱和度命令，饱和度 -33，其他数值不变

14 将选区反选，执行色彩平衡命令，色调平衡——高光，参数设置如图所示



15 取消选区，选择减淡工具，参数设置如图所示，在图片上适当进行处理

16 执行滤镜 / 锐化 /USM 锐化命令，参数设置如图所示

修像篇 Edit photos

修像和调色几乎是连在一起密不可分的，调色完成之后再去修像，这会让你的相片更有特色，修像的方法有很多，这里主要讲解一些快速的技巧，让你在繁忙的工作中节省时间，以更高的效率进行创作。

Kodak software Burnish skin

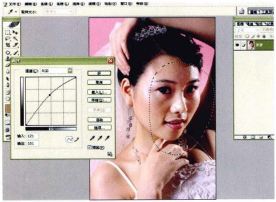
柯达软件磨皮法

原片

对数码人像摄影来说，后期对皮肤瑕疵的处理似乎成了必不可少的工序。在Photoshop里磨皮方法不少，众多外挂小程序以及Photoshop动作让磨皮只在单击按钮瞬间就可完成。但这些方法在去除皮肤痕迹的同时也损失了头发和睫毛等部位的细节。柯达的一款名为DIGITAL GEM Airbrush Professional的Photoshop插件可以在去除皮肤瑕疵的同时保留头发、睫毛以及眉毛的细节。该插件允许用户设定皮肤柔化程度，分为精细、良好和中等3档。另外，还有普通、加亮和增暗3个标准按钮用于实现针对不同环境的调整。

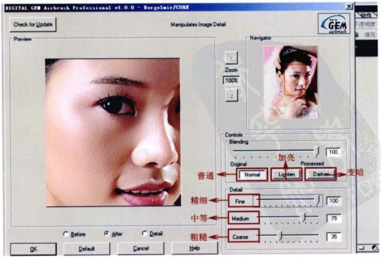
01 选取红色方框内图标，按快捷键 Ctrl+C 复制

02 粘贴到 Photoshop CS\增效工具\滤镜里，如图所示，重新打开 Photoshop，就可以使用



03 打开原片，将人物脸部用曲线适当提亮

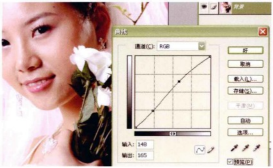
04 执行滤镜 /kodak 命令



05 磨皮效果如图所示，可根据要表现的效果适当进行设置

原片

Remove
Defectiveburnish skin
蒙尘与划痕磨皮法



01 将原片用曲线适当提亮

02 复制背景层，将背景副本图层前面的眼睛点去，如图所示

03 在背景层上执行滤镜/杂色/蒙尘与划痕命令，参数如下：半径为11像素、阈值为4

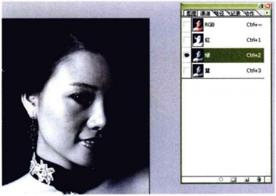
04 点开背景副本图层前面的眼睛，并加蒙版

05 画笔设置参数如图所示，用设置好的画笔在蒙版上涂抹，把人物脸上以及其他部位的瑕疵去掉，注意前景色为黑色，背景色为白色

06 皮肤美化后，再执行USM锐化命令，参数如下：数量59%、半径1.4像素、阈值0

原片

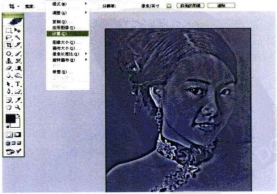
Chunnel
Burnish skin
通道磨皮法



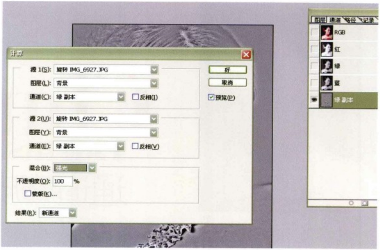
01 打开图片，进入绿色通道并复制绿色通道

02 在复制的绿色通道上执行滤镜／其他／高反差保留命令

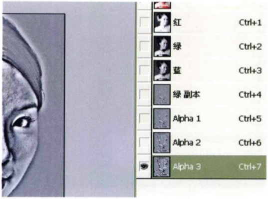
03 高反差保留半径为 13 像素



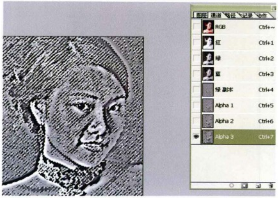
04 执行图像／计算命令



05 将混合模式设为强光，其他设置不变

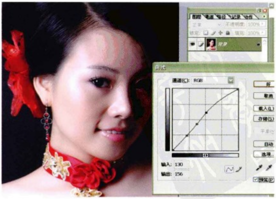


06 将上个计算动作重复 3 次，得到 Alpha 3 通道

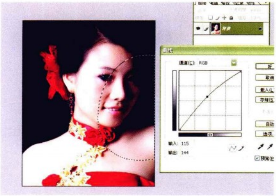


07 载入选区（按住 Ctrl 键），单击通道 Alpha 3，即可得到选区，将选区反选，快捷键为 Ctrl+Shift+I。一定要反选选区，否则将无法得到最终的效果

08 反选后，回到图层调板，并将选区隐藏（快捷键为 Ctrl+H）



09 用曲线调整图像，参数设置如图所示，现在可以看到人物皮肤变得比较柔嫩



10 将人脸的暗部选出来，适当羽化，并用曲线提亮，参数设置如图所示

11 执行图像 / 调整 /Lab 颜色命令

12 进入明度通道，执行滤镜 / 锐化 /USM 锐化命令

13 USM 锐化参数如下：数量 59%，半径 1.4 像素

14 执行图像 / 调整 /RGB 颜色命令

Remove spot Burnish skin

去噪点磨皮法

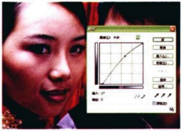
Neat Image 是一款功能强大的专业图片降噪软件，适合处理 1600 像素 ×1200 像素以下的图像和由于曝光不足而产生大量噪波的数码照片，尽可能地减小外界对相片的干扰。由于考虑了取像设备独有的特性，所以 Neat Image 的过滤质量比一般软件更高，更精确。Neat Image 还支持多种图像输入工具产生的图片，不仅是针对数码照片，还可以对扫描的照片进行优化。

Neat Image 的使用很简单，界面简洁易懂。降噪过程主要分 4 个步骤：打开输入图像、分析图像噪点、设置降噪参数、输出图像。输出图像可以保存为 TIF、JPEG 或 BMP 格式。

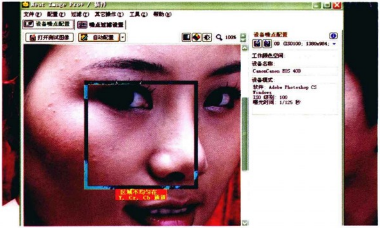
Neat Image 不但可以作为 Photoshop 的插件，还可以单独作为一个软件使用。

Neat Image 的安装路径与柯达磨皮软件一样。

原片



01 将原片用曲线适当提亮



02 在滤镜里执行 Neat Image Pro+/ 插件命令，如图所示，用鼠标在图片上画出一个方形选区，并单击自动配置按钮

03 单击噪点过滤设置按钮，并在图片上用鼠标画出一个方形选区，此时可以看到方形选区内就是过滤噪点后的效果，可以根据自己要表达的效果适当地设置右边的数值

04 皮肤美化后，将大的瑕疵用图章工具修去即可

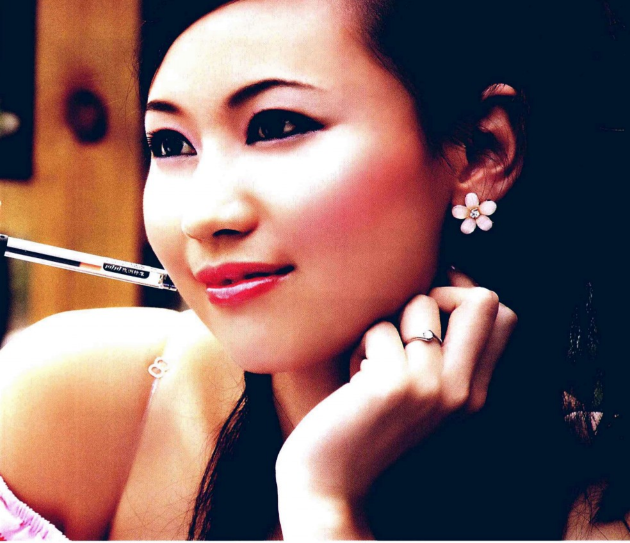
Skin like Annunciation lily

让皮肤变得白皙通透

白皙粉嫩的肌肤是每个女孩子所青睐的，这张照片的调色方法，主要利用了可选颜色和色相/饱和度命令，再经过锐化处理，就能让整个相片显得非常细腻。

原片

01 复制图层，将复制后图层的混合模式更改为滤色



02 合并图层后，继续复制图层，仍然将混合模式更改为滤色，不透明度为 29%

03 合并图层，执行色相 / 饱和度命令，编辑——红色，明度 +28

04 用柯达磨皮滤镜磨皮，参数设置如图所示

05 执行色彩平衡命令，色调平衡——暗调，参数设置如图所示

06 色调平衡——高光，参数设置如图所示

07 将人物选出来，执行亮度/对比度命令，亮度+3、对比度+6

08 执行色彩平衡命令，色调平衡——中间调，参数设置如图所示

09 用加深工具在人物眉毛和眼线位置适当加深

10 用选取工具将眼影选出来，适当羽化，执行色相／饱和度命令，参数如下：色相 -7、饱和度 +12

11 将人物颧骨处用选取工具选出来并适当羽化，执行色相／饱和度命令，参数如下：色相 -6、饱和度 +8

12 将人物嘴唇选出来适当羽化，执行色相／饱和度命令，参数如下：色相 -11、饱和度 +14

13 用图章工具将人物眼袋以及明显的瑕疵适当修去

化妆造型篇

FACE-PAINTING

本篇主要讲解一些用 Photoshop 打造后期妆面造型效果的方法，在影楼运作中，化妆造型是一个不可缺少的环节，任何客人都需要通过化妆和造型来改变装束，让自己变得更漂亮、更有气质。用数码手法去营造化妆造型，除了能够弥补化妆师遗留的一些遗憾外，还能做出化妆师所无法实现的效果。只要你的想象力够丰富，就可以创造出令人意想不到的效果！

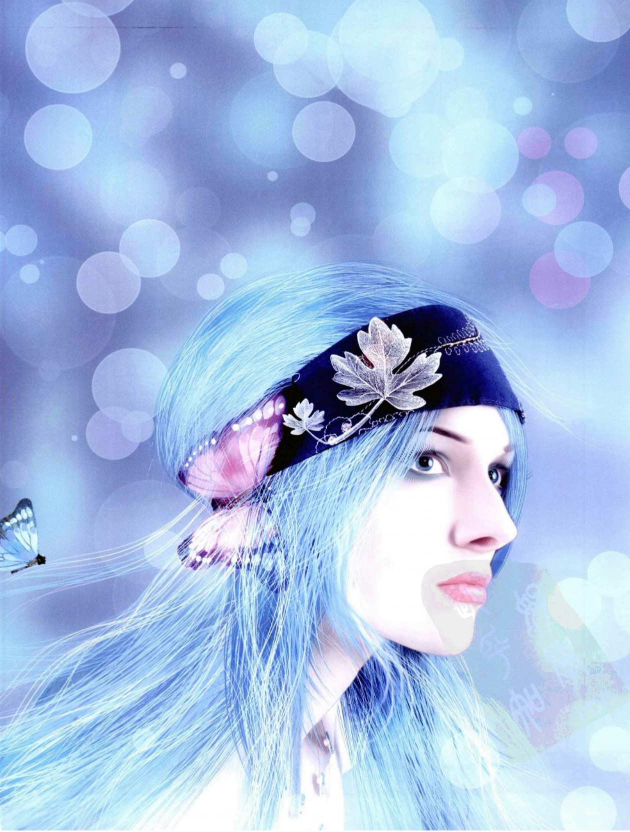
原片

Brushwork of kohl and eyelashes

睫毛和眼影的画法

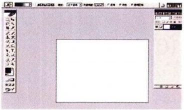
化妆造型篇
FACE-PAINTING

本篇主要讲解一些用 Photoshop 打造后期妆面造型效果的方法，在影楼运作中，化妆造型是一个不可缺少的环节，任何客人都需要通过化妆和造型来改变装束，让自己变得更漂亮、更有气质。用数码手法去营造化妆造型，除了能够弥补化妆师遗留的一些遗憾外，还能做出化妆师所无法实现的效果。只要你的想象力够丰富，就可以创造出令人意想不到的效果！

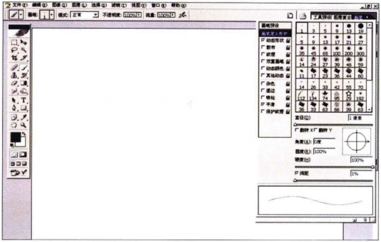


Brushwork Of hair

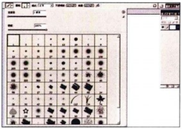
头发的画法



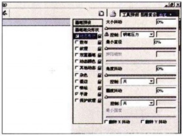
01 新建一个画布



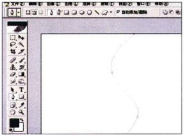
03 画笔设置如图所示，注意前景色为黑色



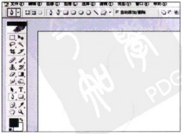
02 选择画笔工具，画笔设置为 直径 1 像素，硬度 100%



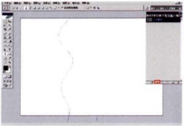
04 将控制设置为钢笔压力，其他数值为 0，如图所示



05 新建一个图层，用钢笔工具在画布上画一条曲线，注意钢笔工具的选择，如图所示

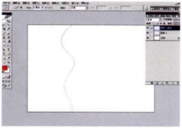


06 按住 Ctrl 键，用钢笔在空白处单击一下，即可形成一个路径

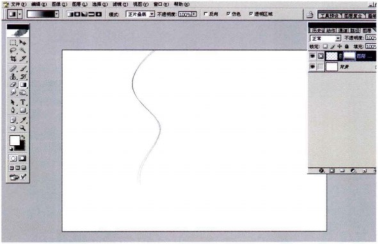


07 单击红色框中的图标

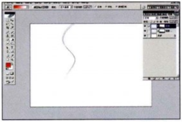
08 按 Backspace 键确认操作



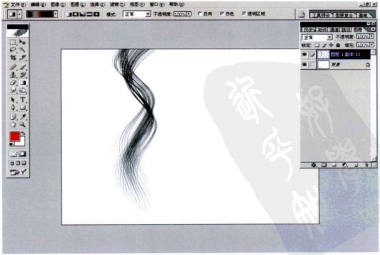
09 复制线条，并将其旋转一定的角度



10 合并两条线的图层，添加蒙版，用渐变工具适当地将两条曲线下方拉出半透明的状态。注意渐变的设置，如图所示

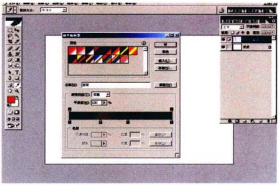


11 复制曲线图层，即可得到 4 条曲线，可多次复制图层，从而得到更多的线条



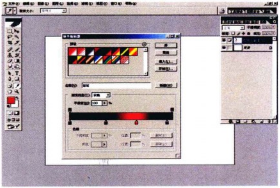
12 上图为多次复制后得到的效果。注意图层的不透明度，可适当降低部分图层的不透明度，让头发线条更有层次感

13 合并线条图层，按住 Ctrl 键，单击线条图层，即可形成一个选区



14 单击渐变工具，在渐变编辑器中设置颜色，如图所示

15 将选区隐藏（快捷键为 Ctrl+H），在线条上运用渐变，即可得到如图所示的效果



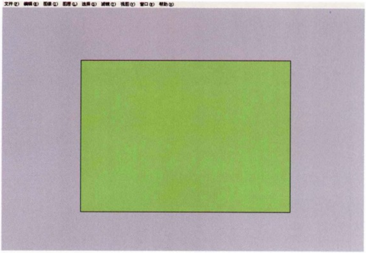
16 如果希望得到不同的效果，可以在渐变编辑器里将其设置成其他颜色，如图所示

17 在线条上应用渐变，即可得到另一种效果

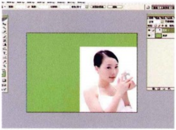
Brush of work
Colorful kohl
整体彩妆技法
YOU Only
I Wanna Be Be Your Love, Just Let Me Be Be Your Love

原片

素材



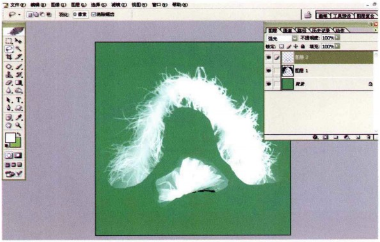
01 新建画布，尺寸为长 12 英寸，高 8 英寸，分辨率 200 像素 / 英寸，填充淡绿色

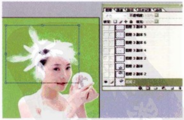


02 将原片拖入画布中，适当调整位置

03 用钢笔路径工具沿着人物的边缘做选区，将人物抠出来，效果如图所示

04 打开所需素材





05 将素材拖入画布中，将图层模式改为滤色，多次复制，并放置在人物头上适当的位置

06 将同样的造型素材进行复制，并放在人物的肩膀上，适当调整位置，图层模式仍是滤色

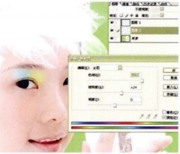
07 将扇形头纱素材拖入画布中，放在人物耳边，适当调整位置，图层模式为变亮，效果如图所示

08 多次复制扇形头纱素材，并适当调整位置，图层模式为变亮，效果如图所示

09 继续调整头纱素材和羽毛素材，使这个造型变得更加饱满，如图所示

10 合并所有图层，在人物眼皮上做选区，羽化半径为 20 像素

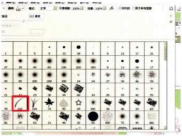
11 复制选区图层，执行色相／饱和度命令，参数如下：色相 +47、饱和度 +26



12 继续在人物眼皮上做选区，羽化半径为 20 像素，复制选区内的图像，执行色相／饱和度命令，参数如下：色相 +178、饱和度 +24

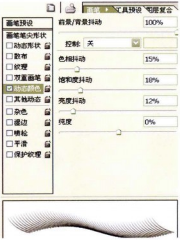
13 在人物的眼尾处做选区，羽化半径为 20 像素，复制选区图层，执行色相／饱和度命令，参数设置如下：色相 −33、饱和度 +39

14 另一只眼睛的眼影渲染效果同上，最后合并所有图层



15 为画笔选择红色方框内的样式

16 画笔的设置如图所示



17 新建图层，前景色为红色，背景色为蓝色

18 用画笔沿着真睫毛根部画出图形，用变形工具适当调整位置，效果如图所示

19 复制图层1，将图形水平翻转，并适当调整位置和大小，放在另外一只眼睛的真睫毛处，效果如图所示

20 合并两个睫毛图层，并用加深工具将睫毛根部适当加深

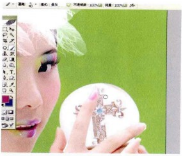
21 新建图层，在人物颧骨处做选区，并适当羽化，执行色相/饱和度命令，色相-23、饱和度+21，另外一边的腮红效果处理方法同上

22 在渐变工具的色彩选项栏中选择红色方框内的透明彩虹，并新建图层，用钢笔工具在人物嘴唇处做选区，羽化值为5像素

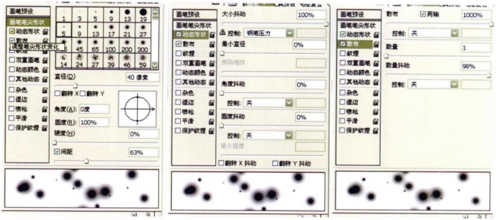
23 在嘴唇选区内拉出渐变色彩，效果如图所示

24 将图层的混合模式改为叠加，不透明度改为30%

25 用橡皮擦工具擦掉人物牙齿上的色彩

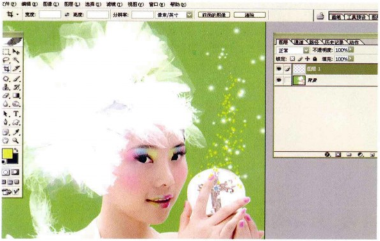


26 设置前景色为粉红色，画笔模式为叠加，在人物指甲上细致地涂上颜色，如图所示



27 继续设置画笔，参数如图所示

28 新建图层，将前景色设置为黄色，在水晶球上画出不规则的黄点，再将前景色设置为白色，同样画出不规则的白点，效果如图所示

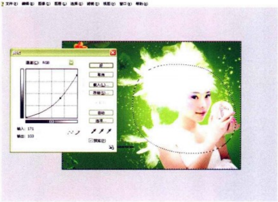


29 在人物头纱上也同样画出不规则的白点，效果如图所示

30 打开花纹素材

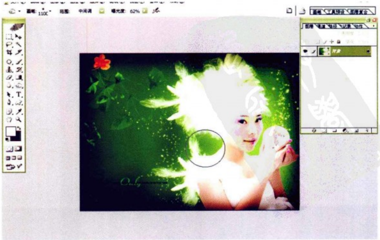
31 将花纹素材拖入图片中，适当调整位置，多次复制花纹，适当降低其中一些花纹图层的不透明度，将其作为背景色，用文字工具在图片上输入文本

32 合并所有图层，将人物圈出来并反选，羽化半径为 250 像素



33 用曲线加深调整，效果如图所示

34 用加深减淡工具在图片四周和人物头纱处进行适当处理，让整个图像更有层次感



温情·花欲语
Tender feeling
A word thattime enddears.It mearns akindof sweetnes
that grows sweeter throughthe years

绽放 Blooming

创意思路

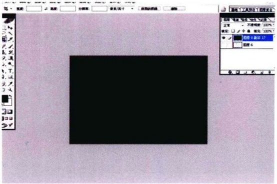
画面中人物的姿态和当年明星梦露的一张经典照片很相似，创作思路由此而产生。为了让整个裙纱飘动起来，我选择一个略具动感的裙纱做素材，围绕整个人物来渲染，裙纱的形状呈放射状，有种孔雀开屏的味道……同时为了让主题突出，选择了和主题颜色反差较大的绿色素材做背景，并把背景的颜色适当压暗。飘逸的线条环绕在人物周围，让整个画面更有动感。

素材

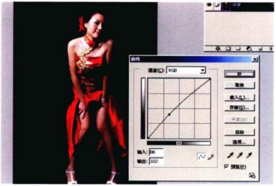
TIPS ★ 操作提示

此图主要通过对裙纱素材的多次调整来营造飘逸的效果，星点的画法在《飞天舞》案例中有介绍，请参考

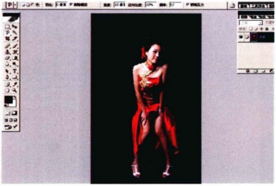
原片



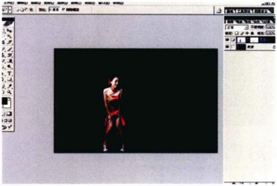
01 新建画布，尺寸为 8 英寸 x12 英寸，填充黑色



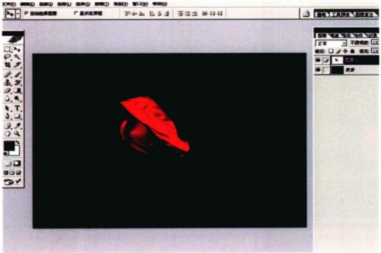
02 用曲线将原片适当提亮



03 用磁性套索工具将人物细致地选出来并适当羽化



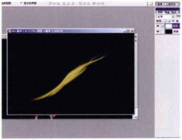
04 把人物拖入画布中，适当调整位置



05 打开红色裙纱素材

06 将素材拖入画布中，适当调整位置，效果如图所示

07 复制裙纱素材，围绕人物做适当调整，让整个裙纱有飘逸的动感



08 打开画好的黄色线条，线条的画法和头发的画法一样，只是涂抹的力度稍微大一些，头发的画法在上一章中有具体的讲解，请参照其方法

09 将线条拖入图片中，多次复制并适当调整位置，效果如图所示

10 复制其中的一条黄色线条，执行色相／饱和度命令，色相 -57、饱和度 +28，让线条变成红色

11 对红色线条进行多次复制，调整合适的角度，并用变形工具适当拉大

12 复制线条，将其缩小，适当调整位置，放在人物的前额处，如图所示

13 多次复制，并将线条调整为适当的角度，分散在人物头发处，通过色相 / 饱和度命令为其中的几条调整颜色，效果如图所示

14 新建图层，在人物头顶处做一个不规则的选区，羽化半径为 1 像素，效果如图所示

15 在选区内填充黑色，并将黑色图层移动到彩色线条图层的下方，效果如图所示

16 打开背景素材

17 将素材拖入人物下面的图层中，合并图层，用画笔在衣服四周画出红色和黄色的星点，适当地加入文字

Deep love
Like a star in the human world
Shining a light of beaurty.
The solemn ceremony before the red
carpet You and I exchange tokens.
and the oath of this life.
With our boat laden with tenderness.
we sail toward the starry river
The destinq in of our hearts free
of regret A smile floating in the
depth of our eyes Beginning a tale
of everlasting love.
Deep love
Like a star in the human world
Shining a light of beaurty.
The solemn ceremony before the red
carpet You and I exchange tokens.
and the outh of this life.
With our boat laden with tenderness.
we sail toward the
starry river
The destinq in of our
hearts freeof regret A smile
floating in the depth
of our eyes
Beginning a tale of
everlasting love.

Flying
飞天舞

创意思路

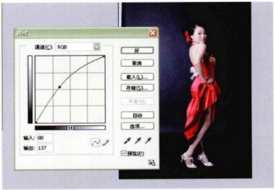
受韩国电影《飞天舞》和敦煌莫高窟壁画的影响，有感而发，制作了这幅数码合成的图像。画面中蓝色梦幻的太空，红色的衣服，以及凌乱飘逸的裙纱，形成很强烈的对比，让整个视觉效果更有冲击力……

原片

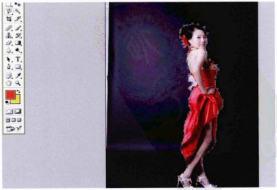
素材

TIPS ★ 操作提示

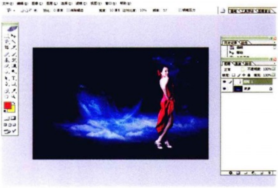
在具体操作的时候，一定要注意使线条和衣服交接的地方过渡自然，线条的画法和头发的画法是一样的，只要你会画头发丝，那么对这个图片中所用到的线条的绘制自然就会得心应手，只要平时多加练习，很快就可以掌握这种画法



01 打开原片，用曲线提亮，效果如图所示

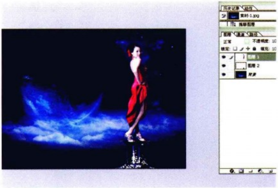


02 用磁性套索工具将人物细致地选出来并将其羽化，羽化半径为1像素

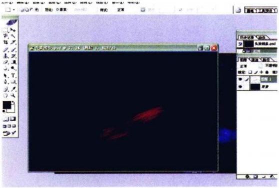


03 将人物拖入素材画布中，适当调整位置，并在背后穿帮的地方，用图章工具修复好

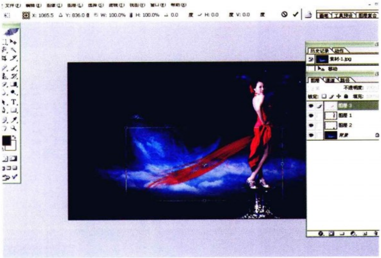
04 打开花瓶素材



05 将花瓶素材选出来，拖入素材画布中，适当调整位置，放在人物的脚下，如图所示

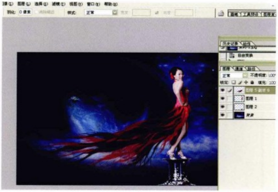


06 将画好的红色线条打开，红色线条的画法请参照头发的画法，上一节讲解过，这里就不再重复了



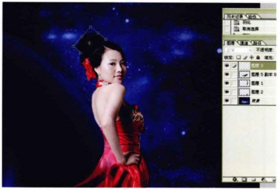
07 将红色线条拖入画布中，适当调整位置，如图所示

08 复制红色线条，并执行色相/饱和度命令，参数如下：色相0、饱和度0、明度-100



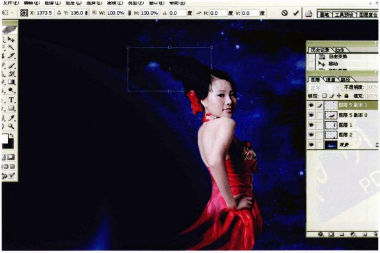
09 将红色和黑色线条交错放置，可适当变形拉长；线条和衣服交接的地方要过渡自然，可适当用橡皮擦工具擦出来，可以设置橡皮擦工具的不透明度为50%，效果如图所示

10 单击人物图层，在人物头发上做出选区，羽化半径为2像素

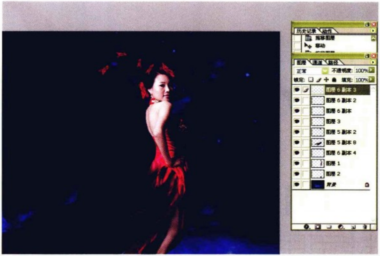


11 复制选区内的头发，并用变形工具适当调整位置，效果如图所示

12 将头发多次复制，适当调整位置和方向，效果如图所示



13 选取人物耳朵旁边的花并复制

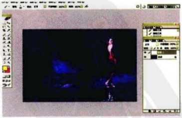


14 将复制的花朵分别置放在头发周围适当的位置，效果如图所示

15 对人物身后的线条进行复制，分别置放在头发周围适当的位置，效果如图所示

16 合并所有图层，执行色彩平衡命令，中间调加蓝，如图所示

17 画笔的参数和设置如图所示



18 新建图层，将前景色设置为黄色，背景色设置为红色，在飘逸的裙纱上适当画出梦幻星星，最后打上自己需要表达的文字即可

Wizard Country
精灵国仙踪

创意思路

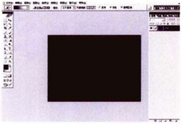
这种效果类似欧美的一些插画风格，图片中人物的造型比较夸张和另类，在表现手法上用白色的头发和蓝色的眼睛渲染精灵的形象，色调处理上采用蓝色和青色等冷色调来营造环境色。

TIPS ★操作提示

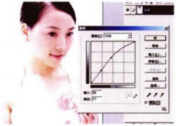
在处理这个效果时，可以将整个造型适当做夸张处理，毕竟这是打造一个精灵的形象。创意的空间比较大，发挥你的想象力，进行多次尝试，你会发现做 Photoshop 图片处理是件很不错的事情。

原片

素材



01 新建画布，尺寸 8 英寸 x12 英寸，分辨率 200，填充黑色

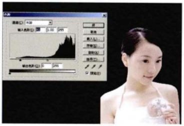


02 将原片用曲线适当提亮

03 将图片拖入画布中，适当调整位置，如图所示

04 用钢笔工具将人物边缘以外的白色背景细致地勾选出来

05 将选区内的图片删除



07 用色阶调整一下对比度，效果如图所示

06 执行色相/饱和度命令，编辑——红色，用吸管吸取人物脸上的颜色，调整明度，参数如下：色相0、饱和度0、明度 +29

08 打开做图所用的素材

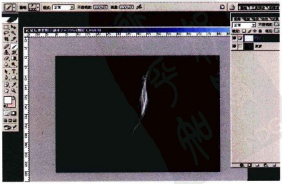
09 将其中的一部分枫叶拖入画布中，放置在人物耳边，并适当调整位置和方向，效果如图所示

10 将树枝素材拖入画布中，放置在人物脑后

11 将树枝多次复制，并适当拉长变形，将其中一些图层的不透明度降低，作为背景，效果如图所示

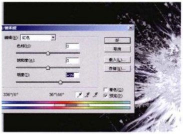
12 继续复制素材，并围绕人物头形适当做造型出来

13 继续添加素材，将人物造型做饱满一些

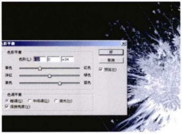


14 打开已经画好的白色头发（注：头发的画法在前一章中有讲解，请仔细参照）

15 将白色头发拖入画布中，放在树叶图层后面，围绕人物的头形适当做处理可更改头发的长度和角度，效果如图所示



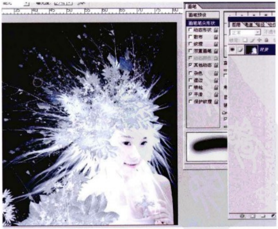
16 合并图层，执行色相/饱和度命令，编辑——红色，参数设置如下：色相 0、饱和度 0、明度 +39



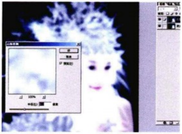
17 色彩平衡——暗调，加青、加蓝，参数设置如图所示

18 选取人物面部，适当羽化，用曲线提亮，效果如图所示

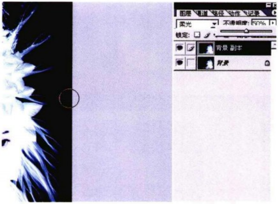
19 选取人物眼球，适当羽化，执行色相/饱和度命令，色相 -40，其他数值不变



20 用加深减淡工具在整个图片上适当做处理即可，注意力度不可太大

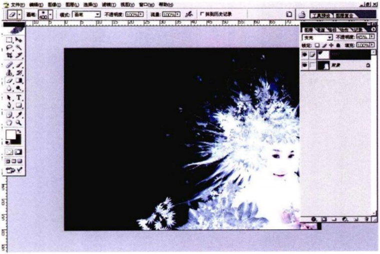


21 复制图层，在最上面的图层上执行高斯模糊命令，模糊半径为 9.2 像素

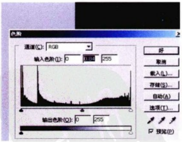


22 将图层的混合模式改为柔光，不透明度为 50%

23 合并图层，执行图像 / 调整 / 暗调 / 高光命令，参数设置如图所示

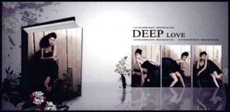


24 继续将树枝素材拖入画布中，放置在图片的左上角，不透明度为 45%



25 执行图像 / 调整 / 色阶命令，参数如图所示，最后加入文字即可

缘


DEEP LOVE

数码后期设计篇
Upper Design

Upper layout of design camerahouse

影楼后期的版面设计

影楼后期的版面设计，是对数码设计师的一个综合考验。它不仅可以考验你的色彩搭配能力和版面组织能力，更能考验你的审美观。培养自己的审美观非常重要，一张相片拿到手，首先要考虑到光的对比及明暗关系；画面的构图方式；人物的美姿形态；画面的整体色彩运用等，然后才能根据这张相片本身所具有的特点做出适当的版面设计。

怎样培养自己的审美观？

培养自己的审美观看似很简单，但是要做起来，恐怕要花费点心思。除了平时的素材积累外，博览群书更是其中的一条捷径。这里所说的书，指的是平面设计、视觉传达、时尚摄影等杂志、书籍。这些杂志、书籍所包含的时尚元素非常广泛，看多了头脑中自然就会产生一些想法。

学点美术基础，对建立自己的审美观也有很大的作用，如果你不懂美术的基本概念，就根本谈不上用内行人的眼光去欣赏别人的好作品，因为你不知道一张好作品好在哪里、为什么好，充其量只能说“这张照片很好看”，仅此而已。

仅仅有很好的审美价值观，没有具体表达意图的手法技巧也不行，所以去模仿一些高手的作品是必不可少的。也许有很多作品你当时觉得很好看，但是过了一段时间后，会发觉它有很多不足之处，这说明你在进步，至少你的眼界得到了扩展。虽说不是每个高手的作品都十全十美，但它总有一两处特别突出的优点是值得学习和模仿的。模仿不是让你简单地比着葫芦画瓢，而是在模仿的过程中不断地去思考别人的制作手法，把它变成适合自己的东西。在模仿的同时去糙求精，并加进你自己的创意，要尝试着去超出别人的作品才行。

版面设计的色彩与构图

版面设计与色彩运用有着非常密切的关系，色彩搭配好了，会使整个版面有统一感，整体感和谐调感。尽量不要在同一个版面使用太多的色调，而只使用3种色调就基本能够满足需要了：分别是一个主色调、一个次色调和一个点缀色。色调的确定来自于数码照片本身，有时会根据相片中人物的衣服、画面的背景以及周围的环境色，来确定整个版面的主色调。

构图在整个版面设计中也起着非常大的作用，这里所谓的构图，就是整个版面中相片的排列、文字的搭配、素材的运用等。有人把构图分为很多种，比如对比构图，此

构图又划分为面积对比、疏密空白对比、大小对比、动静对比、冷暖对比、虚实对比、明暗对比、补色对比等。还有人给构图定了三大原则：1. 平衡构图；2. 简洁构图；3. 多元构图。这些说得都没有错，我也比较赞同和认可。但是我还要补充的是：构图不应被某种框架所束缚，在任何有关构图的理论中，有一个话题是不会少的，就是平衡，平衡让人心理和谐，和谐就是美。

文字和素材的添加及运用

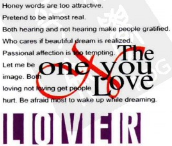
文字和素材在整个版面设计中起画龙点睛的作用，所以不可忽视这些小东西。文字和素材既然是整个画面中的点缀，那么它们的添加和运用就不能过大、过艳、过浓。这里所说的“大”是指大小比例，“艳”是指色彩的绚丽程度，“浓”是指色彩的厚重感。

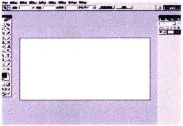
这里不在理论上做过多讲解，主要通过具体的实践操作，使读者从中了解和掌握 Photoshop 的关键所在，学习 Photoshop 的关键是思维和技术。

False Harmonize and true 虚实搭配

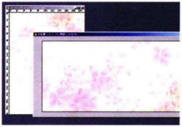
原片

素材

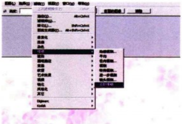




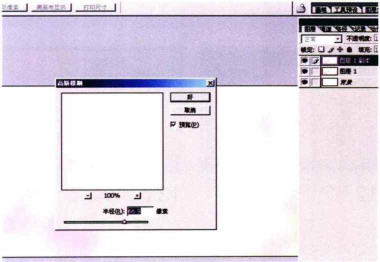
01 新建画布,尺寸为 16 英寸 x8 英寸,分辨率为 200,也可自定



02 将花纹素材拖入画布中,适当调整大小,如图所示

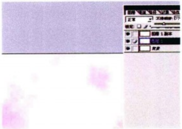


03 复制花纹图层,在复制的图层上执行滤镜 / 模糊 / 高斯模糊命令

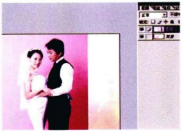


04 高斯模糊参数为 :半径 66.9 像素

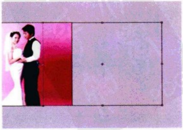
05 将图层 1 副本的混合模式更改为线性加深



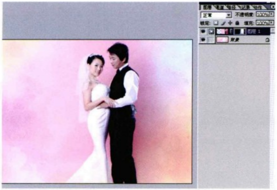
06 将图层 1 不透明度改为 27%,合并所有图层



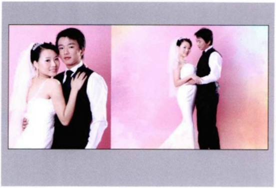
07 将图片拖入画布中,适当调整位置



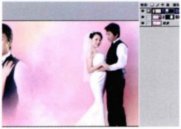
08 将图片右边的背景适当拉长,效果如图所示



09 在图层 1 上加蒙版，并在蒙版上拉出渐变，让图片四周和背景相融合，效果如图所示



10 将另外一张图片拖入画布中，适当调整位置



11 在图层 2 上加蒙版，并在蒙版上拉出渐变，让图片四周和背景相融合，效果如图所示

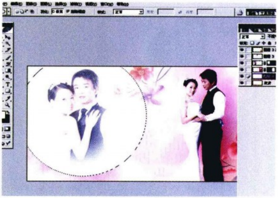
12 在此图层上将不透明度降低为 50%

13 在背景层上做选区并羽化，羽化半径为 200 像素，选区的位置如图所示

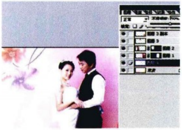
14 执行滤镜 / 模糊 / 高斯模糊命令，参数如图所示，模糊半径为 250 像素

15 用曲线将选区内的图层适当提亮，参数如图所示

16 将花纹拖入画布中，适当调整位置，不透明度为 34%

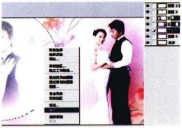


17 在背景层上新建图层 4，用椭圆选框工具在左边人物上做选区，并在选区内填充白色，效果如图所示



18 将图层 4 不透明度改为 59%

19 按住 Ctrl 键，单击图层 4，即生成选区，并在图层 4 的上方新建图层 5



20 在选区内，单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中单击描边命令

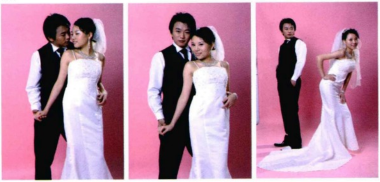
21 描边参数设置如图所示

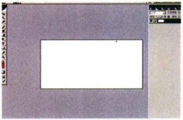
22 将红色的描边圆圈用变形工具适当拉大，如图所示，最后加入文字素材并适当调整位置

Harmonize Big and small 大小搭配

素材

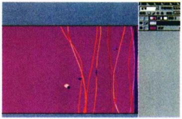
原片



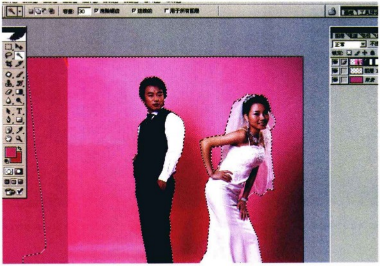


01 新建画布，尺寸为 16 英寸 x8 英寸，分辨率为 200，也可以自定

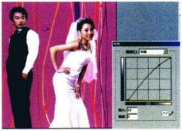
02 用吸管吸取原图的背景颜色，然后填充到新建图层中，如图所示



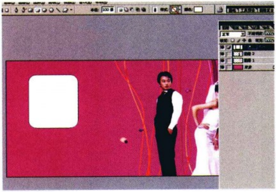
03 将素材拖入画布中，适当调整位置



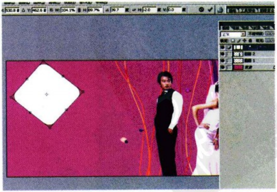
04 将原图拖入画布中，用魔棒工具将背景细致地选出来，注意魔棒工具的设置，将选区羽化，羽化半径为 1 像素



05 按 Delete 键，将原图背景删除，用曲线将人物适当提亮，效果如图所示

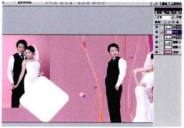


06 新建图层，用圆角矩形工具在新建的图层上画出一个图形



07 用变形工具（快捷键为 Ctrl+T），适当调整图形的角度，效果如图所示

08 复制白色图形图层，快捷键为 Ctrl+J

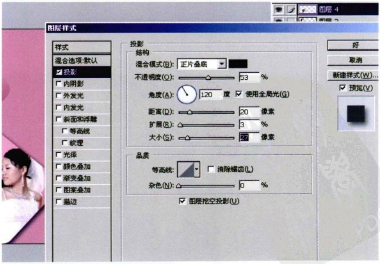


09 将原图拖入画布中，适当调整大小，放在形状 1 图层的上面，如图所示

10 按快捷键 Alt+Ctrl+G，原图将被形状 1 遮罩，效果如图，并适当改变图像大小然后合并形状 1 图层

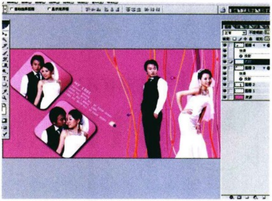
11 同样将另外一张原片拖入画布中，适当调整大小，放在形状 1 副本图层的上面

12 按快捷键 Alt+Ctrl+G，原图将被形状 1 副本遮罩，效果如图，然后合并形状 1 副本图层

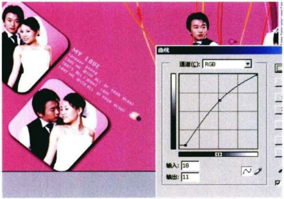


13 双击图层 4，弹出图层样式对话框，勾选投影选项，参数设置如图所示

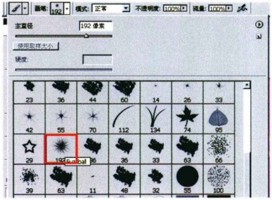
14 图层 3 的投影效果和上一步的设置相同



15 将文字素材拖入画布中，适当调整位置和大小，效果如图所示



16 将图层 3 和图层 4 分别用曲线适当提亮，参数如图所示



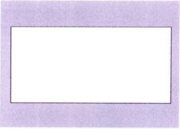
17 画笔工具设置如图所示

注意：用魔棒工具选取背景时，注意工具的设置和参数，任何抠图工具都不可能一步到位，特别是头发和衣服的边缘等比较难处理的地方，更要细心操作。

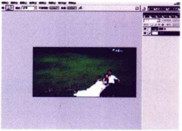
18 前景色为白色，用画笔在画布上适当画出白色星光来点缀整个画面

Harmonize对称搭配 Symmetry

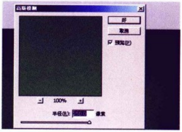
原片



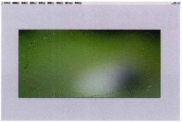
01 新建画布，尺寸为 16 英寸 x8 英寸，分辨率为 200



02 将原图拖入画布中，使其充满整个画布

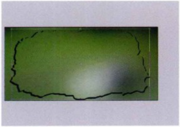


03 执行滤镜 / 模糊 / 高斯模糊命令，参数设置如图所示



04 在模糊图层上用套索工具任意画出一个不规则选区

05 复制选区内图层两次，即可得到图层 11 和图层 11 副本（注意图层 11 和图层 11 副本代表的是图层的名称，至于图层后面数值是多少不重要，重要的是分清图层的上下位置），在图层 11 上执行色相/饱和度命令，明度 -100，其他数值不变，注意要点去图层 11 副本前面的眼睛才能看到效果



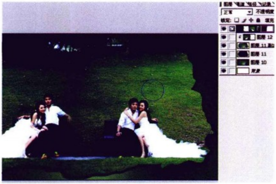
06 将图层 11 用变形工具适当拉大，并调整位置

07 执行滤镜/杂色/添加杂色命令，参数如图所示

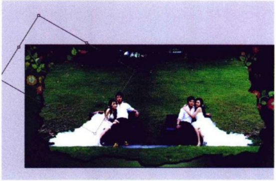
08 执行滤镜/模糊/动感模糊命令，参数如图所示

09 在图层 10，也就是模糊的背景层上执行滤镜/纹理/纹理化命令，参数如图所示

10 将原图拖入画布中，并移动到图层 11 副本的上面，执行快捷键 Alt+Ctrl+G，并适当调整位置，效果如图所示

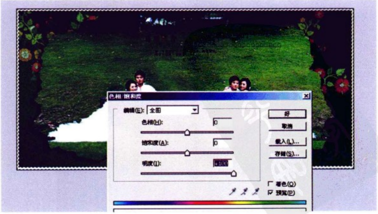


11 另一张原图设置与上一步操作相同，在此图层上加蒙版，拉出渐变，使其与另一张图片融合在一起，注意左右两边的距离，水平面应在同一直线上



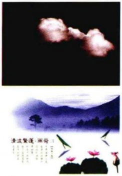
12 将花的素材拖入画布中，移动到图层 11 下面，适当调整位置和角度，不透明度为 50%，效果如图所示

13 将文字素材拖入画布中，适当调整位置和大小，效果如图所示

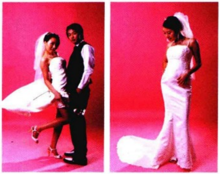


14 合并所有图层，用矩形工具在图片四周做出选区并反选，执行色相 / 饱和度命令，参数设置如下：明度为 +100，其他数值不变，效果如图所示

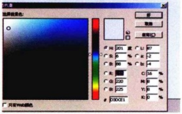
Harmonize Far and near
远近搭配



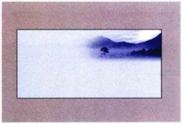
素材



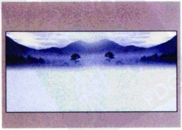
原片



01 新建画布，尺寸为 16 英寸 x8 英寸，分辨率为 200，填充颜色，设置如图所示



02 将素材拖入画布中，适当调整位置



03 复制素材，并将素材水平反转，如图所示

04 打开原图，并将原图背景细致地抠掉

05 将原图拖入画布中，适当调整位置，用曲线适当提亮，效果如图所示

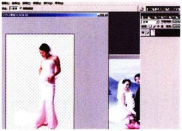
06 执行色相／饱和度命令，饱和度 -32，其他数值不变

07 执行图像／调整／色彩平衡命令，色调平衡——中间调，加青、加蓝，参数如图所示

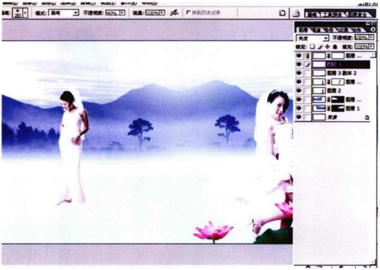
08 复制图层，将图层 2 的模式更改为变亮

09 为图层 2 副本加蒙版，用画笔在蒙版上涂抹，将头纱和衣服边缘的红色擦掉，前景色为黑色，背景色为白色，注意画笔的力度和设置，效果如图所示

10 将荷花素材拖入画布中，适当调整位置，效果如图所示



11 将另一张原图抠除背景后拖入画布中



12 单人图片的颜色调整和右边双人图片的调整方法相同，将图片调整至合适的位置

13 新建图层，在单人图片的图层下方做出一个选区，羽化半径为 50 像素，填充黑色，其不透明度为 16%

14 打开云彩素材，并将其拖入画布中

15 将云彩图层的混合模式改为滤色，并将其调整到合适的位置

16 打开文字素材，并将其拖入画布中

17 适当调整文字的大小和位置

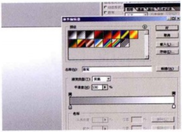
原片

素材

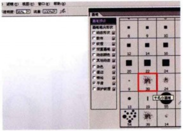
Wash style 水墨风格制作 I

灵秀的倩影

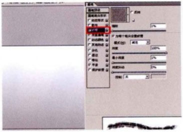
天上飘着白云；
红花下衬着绿叶；
如果你愿意：
我愿与你共同荡起爱的小船；



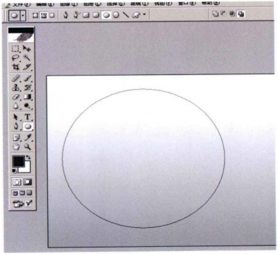
01 新建画布，尺寸为 16 英寸 x8 英寸，分辨率为 200，填充渐变颜色，如图所示



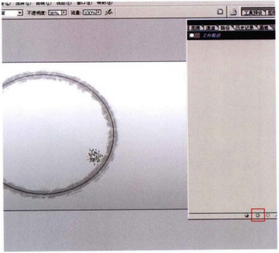
02 选择干毛巾画笔，主直径 39 像素，不透明度为 36%



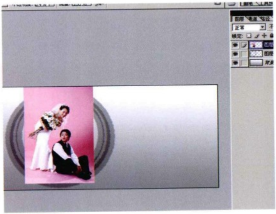
03 对画笔进行预设，勾选双重画笔，勾选平滑，纹理参数设置如图所示



04 新建图层，选择椭圆选框工具画圆，注意工具的设置，效果如图所示



05 选择画笔工具，单击路径面板右下角红色标志内的图标，如图所示



06 将画出的图案多次复制，并适当调整位置，将照片拖入画布中

07 细致地选取照片的背景，并将其抠除，效果如图所示

08 执行色相／饱和度命令，饱和度为 -56，其他数值不变

09 复制图层 1，并将图层模式更改为亮度，效果如图所示

10 在图层 1 副本上加蒙版，用画笔将头纱和衣服边缘的红色擦掉，注意画笔的力度和设置，如图所示

11 加入荷花和金鱼素材，适当调整位置，并降低不透明度

12 将另一张照片拖入画布中

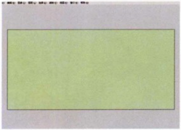
13 抠除背景，并降低饱和度，图层模式为线性加深，不透明度为 30%，加蒙版并拉出渐变

14 加入文字即可

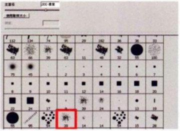
缘
穿越時空中遇見你
銀河交會時你停留
粉蝶兒呼喚和你相戀
在千年以前發生一個不解情緣
心素數予結有個女孩正在那舞台
轉身帘幕后面帶羞怯回回頭
清秀女子
輕挑柳眉的說
伸出衣袖帶我走
在那一瞬間又相戀
相隔一世之間
追風逐月想停留你身邊
讓粉蝶兒呼喚
依附在你身邊
別問我的心到底屬于誰
兩種時空相見
帶我到另一端有你的世界
今世相見帶著一些似曾相見
不可思議般出現
四目相對彷佛是緣
卸下身上的枷鎖
不管前世今生只想請你帶我走
絕不放手

Wash 水墨风格制作II style

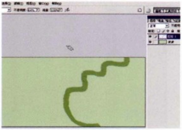
原片



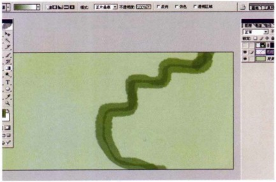
01 新建画布，尺寸为 16 英寸 x8 英寸，填充淡绿色，如图所示



02 选择红色框内的画笔，主直径为 200 像素



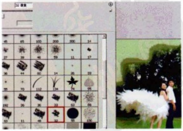
03 新建图层，前景色为绿色，用画笔在画布上画出不规则图案，画笔的不透明度为 64%，效果如图所示



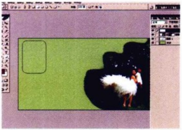
04 继续用画笔沿着之前的图案绘制，得到的效果如图所示

05 将图片拖入画布中，加蒙版并拉出渐变，让它和周围的图案相融合

06 在背景层上执行滤镜 / 纹理 / 纹理化命令，参数如图所示

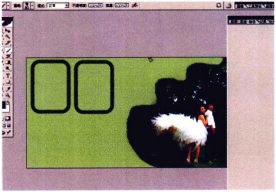


07 选择红色方框内的画笔，主直径为 32 像素

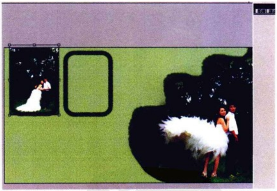


08 新建图层 3，用圆角矩形工具在画布上画出图形，效果如图所示

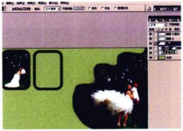
09 选择画笔工具，进入路径面板，单击右下角红色方框内图标，即可看到圆角矩形路径被描上了绿色的边，注意前景色为绿色，效果如图所示



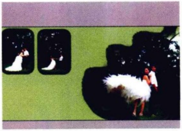
10 按快捷键 Backspace 即可取消路径，复制图层 3，得到另外一个绿色的圆角矩形框，适当调整位置，效果如图所示



11 将图片拖入画布中，移动到图层 3 的下方，适当调整位置



12 在图层 4 上加蒙版，拉出渐变，让图片四周和绿色方框相融合，效果如图所示



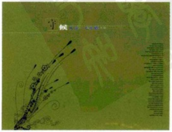
13 另外一张图片的效果同上

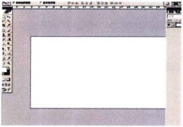
14 加入素材和文字，并适当调整位置和角度

Art艺术写真 I mirror

原片

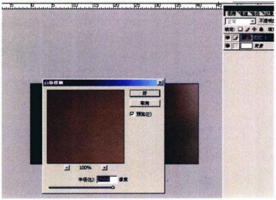
素材



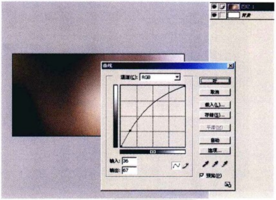


01 新建画布，尺寸为 16 英寸 x8 英寸，分辨率为 200，填充白色，效果如图所示

02 将照片拖入画布中，拉满整个窗口，效果如图所示



03 执行滤镜 / 模糊 / 高斯模糊命令，参数如图：半径为 250 像素



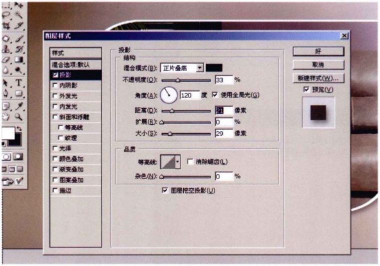
04 用曲线适当提亮图像，效果如图所示

05 将原片拖入画布中，适当调整位置，如图所示

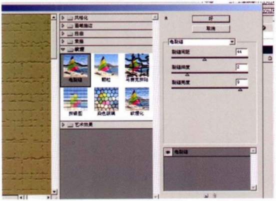
06 分别将图片左上角和右下角用钢笔工具做出半圆选区，并删除选区内的部分，如图所示

07 复制图层 2，并在图层 2 上执行色相 / 饱和度命令，明度为 +100，其他数值不变

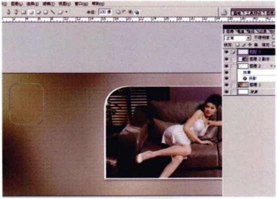
08 按快捷键 Ctrl+T，将图层 2 适当拉大



09 双击图层 2，弹出图层样式对话框，勾选投影，参数设置如图所示

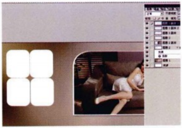


10 在图层 1 上执行滤镜 / 纹理 / 龟裂缝命令，参数设置如图所示

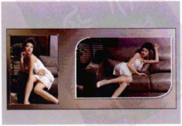


11 新建图层 3，用圆角矩形工具画出图形，如图所示

12 按 Ctrl+Enter 快捷键生成选区，前景色设为白色，填充选区，如图所示



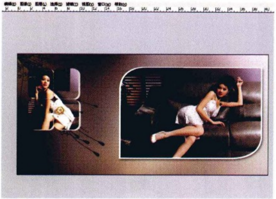
13 复制图层 3，按顺序排列，如图所示，并合并 4 个白色图层



14 将原图拖入画布中，适当调整位置

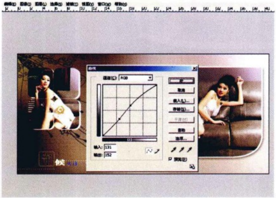
15 按快捷键 Alt+Ctrl+G,即可得到如图所示的效果

16 复制图层 3 副本,并适当往右下角移动,不透明度为 61%,效果如图所示



17 加入花纹素材,移动到人物图片下方

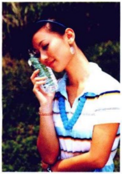
18 加入文字素材,适当调整位置和角度



19 合并所有图层,用曲线适当提亮整个画面

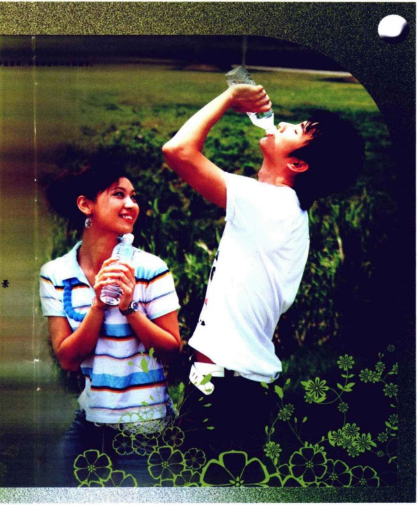
20 执行可选颜色命令,颜色——中性色,参数如下:青色 +13,洋红 -15,黄色 -30,黑色 0

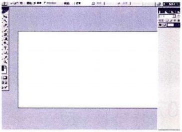
Art mirror 艺术写真Ⅱ



原片

素材

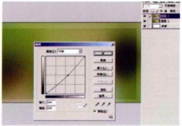




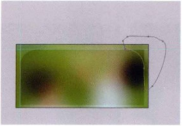
01 新建画布，尺寸为 16 英寸 x8 英寸，分辨率为 200，填充白色，效果如图所示

02 将原片拖入画布中，拉满整个窗口

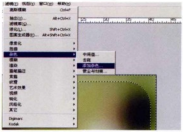
03 执行滤镜 / 模糊 / 高斯模糊命令，模糊半径设为最大值，复制图层，在图层 2 上用矩形选框工具画出一个选区，如图所示



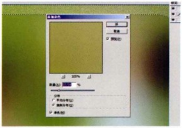
04 将选区反选，按 Delete 键删除选区内的部分，取消选区，再用曲线适当压暗画面，效果如图所示



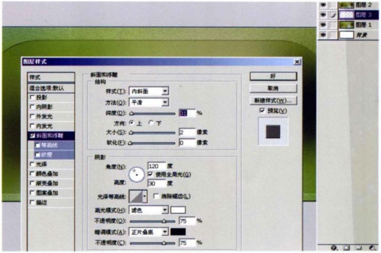
05 用钢笔路径工具分别在图层 2 的左上角和右上角画出半圆，并删除选区内的图层，效果如图所示



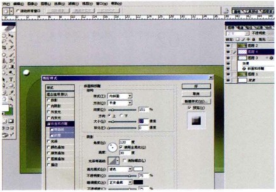
06 按住 Ctrl 键单击图层 2，生成选区并反选，在图层 1 上执行滤镜 / 杂色 / 添加杂色命令



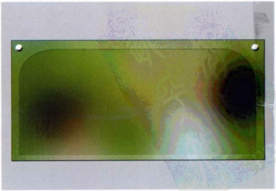
07 添加杂色参数设置如下：数量 15.54%，高斯分布，单色



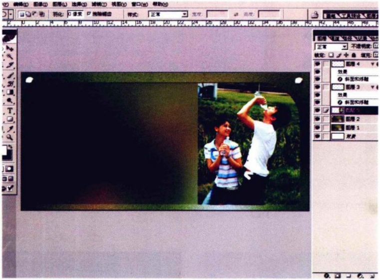
08 复制选区内图层，得到图层 3，双击图层 3，弹出图层样式对话框，勾选斜面和浮雕，参数设置如图所示

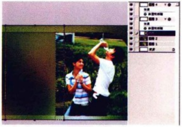


09 新建图层，在画布的左上角用椭圆选框工具画出圆形选区，填充白色，并双击图层，图层样式为斜面和浮雕，参数设置如图所示



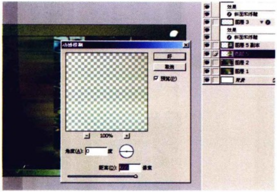
10 将白色的图形复制到右上角，如图所示



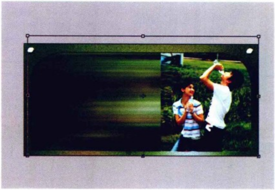


12 用变形工具将图层 5 左边适当拉长，如图所示

11 将原片拖入画布中，移动到图层 2 的上方，适当调整大小，如图所示



13 复制图层 5，并在此图层上执行滤镜 / 模糊 / 动感模糊命令，参数设置如图所示

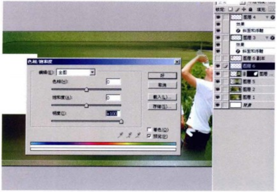


14 用变形工具将图层 5 拉满整个画布，效果如图所示

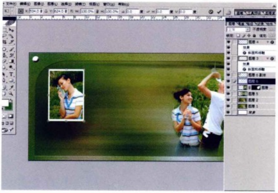
15 把图层 5 的不透明度更改为 33%

16 在图层 5 副本上加蒙版，适当拉出渐变，让图片四周和周围景色相融合，注意蒙版的设置

17 将另一张照片拖入画布中，适当调整大小



18 复制图层 6，在图层 6 上执行色相 / 饱和度命令，明度 +100，其他数值不变



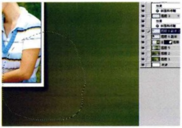
19 将图层 6 适当拉大，如图所示

20 在图层 6 副本上应用投影效果，参数设置如图所示

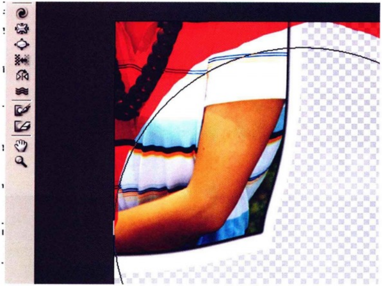
21 复制图层 6 副本，在图层 6 副本上执行色相 / 饱和度命令，明度 -100，其他数值不变

22 用变形工具分别拉出两个角，效果如图所示

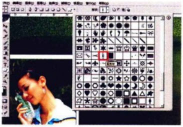
23 执行滤镜 / 模糊 / 高斯模糊命令，模糊半径为 8.6 像素



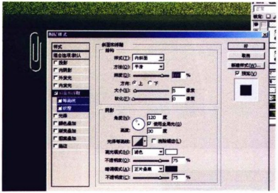
24 合并图层 6 和图层 6 副本 2，并在合并后的图层上画出不规则选区



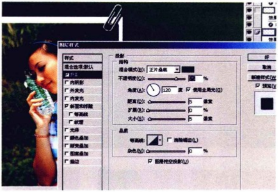
25 执行滤镜/液化命令，效果如图所示



26 选择自定义形状，形状图案为红色方框内图标



27 新建图层，画出自定义形状，按快捷键 Ctrl+Delete，生成选区，并在选区内填充白色，图层样式为斜面和浮雕，参数设置如图所示



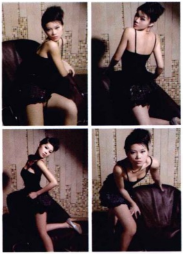
28 将图形适当调整位置和旋转角度，应用投影效果，参数设置如图所示

29 另外一张照片的制作方式同上

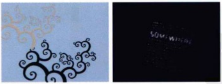
30 将文字加入画布中，适当调整位置

31 将花纹素材拖入画布中，适当调整位置，效果如图所示

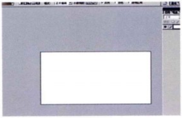
Art mirror 艺术写真III



原片



素材



01 新建画布，尺寸为16英寸x8英寸，分辨率为200，填充白色，效果如图所示

02 设置渐变效果，如图所示

03 用渐变工具在画布上拉出渐变色，效果如图，注意渐变的设置

04 将原片拖入画布中，适当调整位置，执行滤镜/液化命令，选择红色方框内图标，在图片上适当做出效果，如图所示

05 复制图层 1，在图层 1 上执行色相/饱和度命令，参数如下：明度为 -100，其他数值不变

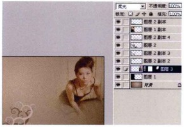
06 用变形工具将图层 1 适当拉大，如图所示

07 打开花纹素材，并将花纹拖入画布中

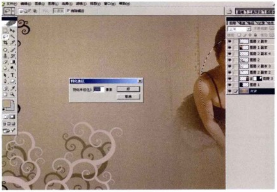
08 将素材适当调整位置和大小，注意素材的不透明度

09 在背景层上执行滤镜/杂色/添加杂色命令，参数设置如图所示

10 将花纹和图片整体移动位置和调整大小，如图所示



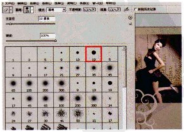
11 将原图拖入画布中，放在画布的右上角，图层模式更改为柔光，加蒙版并拉出渐变，使其与四周背景相融合



12 在背景层上画出椭圆选区，羽化半径为 100 像素

13 在选区内执行滤镜 / 模糊 / 高斯模糊命令，模糊半径为 80.7 像素

14 将另一张原片拖入画布中，适当调整位置和大小



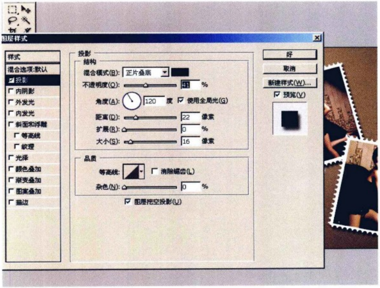
15 选择橡皮擦工具，画笔预设为红色方框内的图标，如图所示

16 画笔笔尖设置如图所示

17 用橡皮工具在图层 4 的四周，擦出半圆形的效果，注意在擦的时候一定要按住 Shift 键

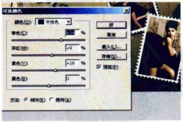
18 在图层 4 的边缘适当做出矩形选区并反选，执行色相 / 饱和度命令，参数如下：明度 +100，其他数值不变

19 另外一张照片的制作方法同前，适当改变一下两张小照片的角度，效果如图所示



20 合并图层 4 和图层 5，在合并后的图层上应用投影效果，参数设置如图所示

21 加入文字素材并调整角度和大小，如图所示



22 合并所有图层，执行可选颜色命令，颜色——中性色，参数如下：青色 +34，洋红 +9，黄色 +18，黑色 0

Art mirror 艺术写真Ⅳ

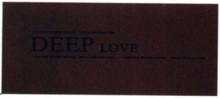
I can't live another second Without the one I miss.

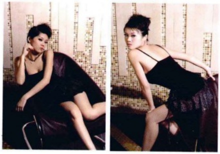
DEEP LOVE

I can't live another second Without the one I miss. I can't live another second

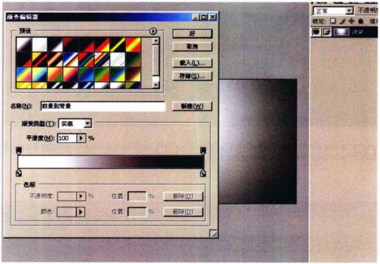
素材

素材

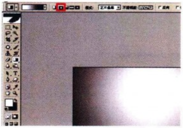




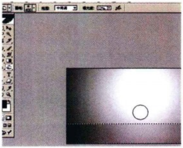
原片



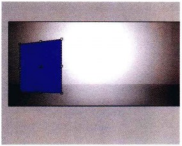
01 新建画布，尺寸为 16 英寸 x8 英寸，分辨率为 200，填充渐变色，参数设置如图所示



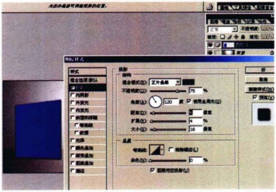
02 在背景上拉出渐变色，注意渐变效果选择红色方框内图标，模式为正片叠底



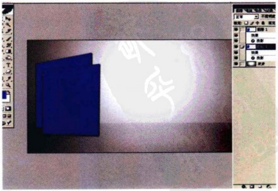
03 用矩形选框工具在画布下方做出选区，用加深工具适当加深



04 新建图层，填充蓝色，适当拉出角度，效果如图所示

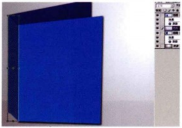


05 图层样式为投影，参数设置如图所示

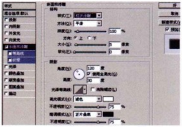


06 复制图层 1，并适当调整大小和位置

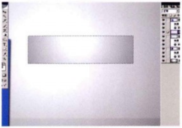
07 在图层 1 副本上执行色相 / 饱和度命令，参数如下：明度为 -34，其他数值不变



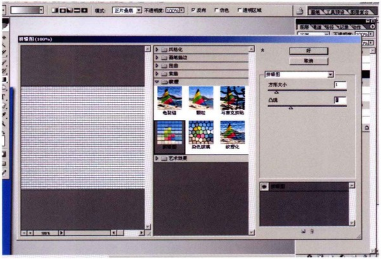
08 新建图层 2，在矩形方框内填充深蓝色，适当更改角度和位置，做成书脊，如图所示



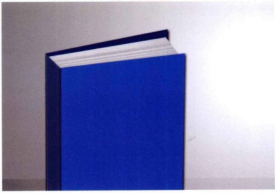
09 将图层样式设置成斜面和浮雕，参数如图所示



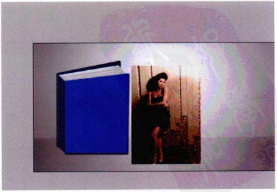
10 新建图层 3，在矩形选区内拉出渐变色，效果如图所示



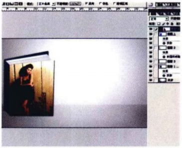
11 执行滤镜 / 纹理 / 拼缀图命令，参数如图所示



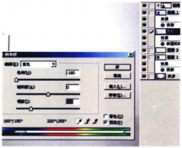
12 将图层 3 适当调整大小，并移动到合适的位置，效果如图所示



13 将原片拖入画布中

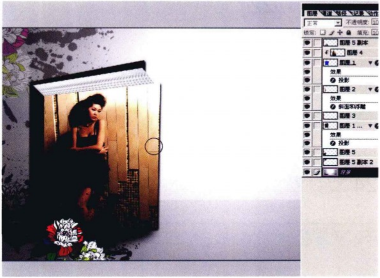


14 将图层 4 移动到图层 1 的上方，按快捷键 Alt+Ctrl+G



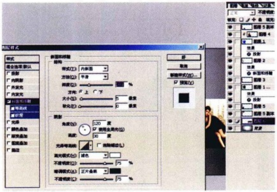
15 在图层 2 上执行色相 / 饱和度命令，编辑——蓝色，色相 −180，明度 −54，饱和度 0

16 在图层 1 副本上执行色相 / 饱和度命令，色相 −180，明度 −43，饱和度 0

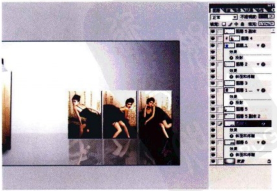


17 将花纹素材拖入画布中，适当调整位置和大小，并降低一部分素材的不透明度

18 将另外 3 张原片分别拖入画布中，适当调整位置，效果如图所示



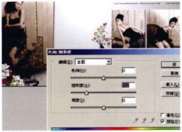
19 合并 3 张小照片，得到图层 6，设置图层 6 的图层样式为斜面和浮雕



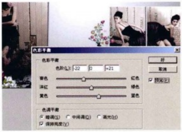
20 复制图层 6，将图层 6 副本垂直翻转，适当调整位置，不透明度为 17%

21 将花纹素材拖入画布中，适当调整位置，并做出相应的倒影效果，如图所示

22 将文字素材拖入画布中，适当调整位置和角度

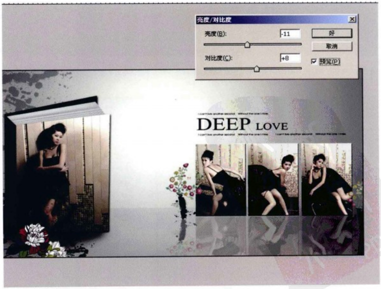


23 合并所有图层，执行色相/饱和度命令，色相0，明度 0，饱和度 -52



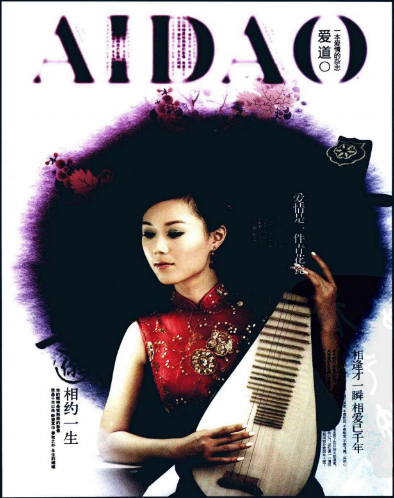
24 执行色彩平衡命令，暗调——加青，加蓝，参数如图所示

25 执行色彩平衡命令，高光——加黄，参数如图所示



26 执行亮度 / 对比度命令，亮度 -11，对比度 +8

Style MAGAZINE



与你相约一生

我梦中美丽的蝴蝶

你的眼神是我熟悉的影像
我是千古以来 盼望其中 春秋之外 永生的蝴蝶

沿着荷塘，是一条曲折的小煤屑路。这是一条幽僻的路；白天也少有人走，夜晚更加寂寞。荷塘四面，长着许多树，蓊蓊郁郁的。路的一旁，是些杨柳，和一些不知道名字的树。没有月光的晚上，这路上阴森森的，有些怕人。今晚却很好，虽然月光也还是淡淡的。路上只我一个人，背着手踱着。这一片天地好像是我的；我也像超出了平常的自己，到了另一个世界里。我爱热闹，也爱冷静；爱群居，也爱独处。像今晚上，一个人在这苍茫的月下，什么都可以想，什么都可以不想，便觉是个自由的人。白天里一定要做的事，一定要说的话，现在都可不理。这是独处的妙处；我且受用这无边的荷香月色好了。

曲曲折折的荷塘上面，弥望的是叶子。叶子出水很高，像亭亭的舞女的裙。层层的叶子中间，零星地点缀着些白花，有袅娜地开着，有羞涩的打着朵儿的；正如一粒粒的明珠，又如碧天里的星星，又如刚出浴的美人。微风过处，送来缕。叶子底下是脉脉的流水，遮住了，不能见一些颜色；而叶子却更见风致了。月光如流水一般，静静地泻在这一片叶子和花上。薄薄的青雾浮起在荷塘里。叶子和花仿佛在牛乳中洗过一样；又像笼着轻纱的梦。虽然是满月，天上却有一层淡淡的云，所以不能朗照；但我以为这恰是到了好处——酣眠固不可少，小睡也别有风味的。月光是隔了树照过来的，高处丛生的灌木，落下参差的斑驳的黑影，却又像是画在荷叶上。塘中的月色并不均匀，但光与影有着和谐的旋律，如梵婀玲上奏着的名曲。

荷塘的四面，远远近近，高高低低的都是树，而杨柳最多。这些树将一片荷塘重重围住；只在小路一旁，漏着几段空隙，像是特为月光留下的。树色一例是阴阴的，乍看像一团烟雾；但杨柳的丰姿，便在烟雾里也辨得出。树梢上隐隐约约的是一带远山，只有些大意罢了。树缝里也漏着一两点路灯光，没精打彩的，是渴睡人的眼。这时候最热闹的，要数树上的蝉声与水里的蛙声；但热闹的是它们的，我什么也没有。忽然想起采莲的事情来了。采莲是江南的旧俗，似乎很早就有，而六朝时为盛，从诗歌里可以约略知道。采莲的是少年的女子，她们是荡着小船，唱着艳歌去的。采莲人不用说很多，还有看采莲的人。那是一个热闹的季节，也是一个风流的季节。梁元帝《采莲赋》里说得好：于是妖童媛女，荡舟心许；首徐回，兼传羽杯；棹将移而藻挂，船欲动而萍开。尔其纤腰束素，迁延顾步；夏始春余，叶嫩花初，恐沾裳而浅笑，畏倾船而敛裾。

是你的爱让我美丽

沿着荷塘，是一条曲折的小煤屑路。这是一条幽僻的路；白天也少人走，夜晚更加寂寞。荷塘四面，长着许多树，蓊蓊郁郁的。路的一旁，是些杨柳，和一些不知道名字的树。没有月光的晚上，这路上阴森森的，有些怕人。今晚却很好，虽然月光也还是淡淡的。路上只我一个人，背着手踱着。这一片天地好像是我的；我也像超出了平常的自己，到了另一个世界里。我爱热闹，也爱冷静；爱群居，也爱独处。像今晚上，一个人在这苍茫的月下，什么都可以想，什么都可以不想，便觉是个自由的人。白天里一定要做的事，一定要说的话，现在都可不理。这是独处的妙处；我且受用这无边的荷香月色好了。曲曲折折的荷塘上面，弥望的是田田的叶子。叶子出水很高，像亭亭的舞女的裙。

层层的叶子中间，零星地点缀着些白花，有袅娜地开着，有羞涩的打着朵儿的；正如一粒粒的明珠，又如碧天里的星星，又如刚出浴的美人。微风过处，送来缕缕清香，仿佛远处高楼上渺茫的歌声似的。这时候叶子与花也有一些的颤动，像闪电般，霎时传过荷塘的那边去了。叶子本是肩并肩密密的挨着，这便宛然有了一道凝碧的波痕。叶子底下是脉脉的流水，遮住了，不能见一些颜色；而叶子却更见风致了。月光如流水一般，静静地泻在这一片叶子和花上。薄薄的青雾浮起在荷塘里。叶子和花仿佛在牛乳中洗过一样；又像笼着轻纱的梦。虽然是满月，天上却有一层淡淡的云，所以不能朗照；但我以为这恰是到了好处——酣眠固不可少，小睡也别有风味的。月光是隔了树照过来的，高处丛生的灌木，落下参差的斑驳的黑影，却又像是画在荷叶上。塘中的月色并不均匀；但光与影有着和谐的旋律，如梵婀玲上奏着的名曲。荷塘的四面，远远近近，高高低低都是树，而杨柳最多。这些树将一片荷塘重重围住；只在小路一旁，漏着几段空隙，像是特为月光留下的。树色一例是阴阴的，乍看像一团烟雾；但杨柳的丰姿，便在烟雾里也辨得出。树梢上隐隐约约的是一带远山，只有些大意罢了。树缝里也漏着一两点路灯光，没精打彩的，

与你相约一生

你的眼神是我熟悉的影像
我是千古以来 盼望其中 春秋之外 永生的蝴蝶

盼望着，盼望着，东风来了，春天脚步近了。一切都像刚睡醒的样子，欣欣然张开了眼。山朗润起来了，水涨起来了，太阳的脸红起来了。小草偷偷地从土里钻出来，嫩嫩的，绿绿的。园子里，田野里，瞧去，一大片一大片满是的。坐着，躺着，打两个滚，踢几脚球，赛几趟跑，捉几回迷藏。风轻悄悄的，草软绵绵的。桃树、杏树、梨树，你不让我，我不让你，都开满了花赶趟儿。红的像火，粉的像霞，白的像雪。花里带着甜味儿；闭了眼，村上仿佛已经满是桃儿、杏儿、梨儿。花下成千成百的蜜蜂嗡嗡地闹着，大小的蝴蝶飞来飞去。野花遍地是：杂样儿，有名字的，没名字的，散在草丛里像眼睛，像星星，还眨呀眨的。「吹面不寒杨柳风」，不错的，像母亲的手抚摸着你。风里带来些新翻的泥土的气息，混着青草味儿，还有各种花的香，都在微微润湿的空气里酝酿。鸟儿将巢安在繁花嫩叶当中，高兴起来了，呼朋引伴地卖弄清脆的喉咙，唱出宛转的曲子，跟轻风流水应和着。牛背上牧童的短笛，这时候也成天嘹亮地响着。雨是最寻常的，一下就是三两天。可别恼。看，像牛毛，像花针，像细丝，密密地斜织着，人家屋顶上全笼着一层薄烟。树叶儿却绿得发亮。

爱情童话

盼望着，盼望着，东风来了，春天脚步近了。一切都像刚睡醒的样子，欣欣然张开了眼。山朗润起来了，水涨起来了，太阳的脸红起来了。小草偷偷地从土里钻出来，嫩嫩的，绿绿的。园子里，田野里，瞧去一大片一大片满是的。坐着，躺着，打两个滚，踢几脚球，赛几趟跑，捉几回迷藏。风轻悄悄的，草软绵绵的。桃树、杏树、梨树，你不让我，我不让你，都开满了花赶趟儿。红的像火，粉的像霞，白的像雪。花里带着甜味儿；闭了眼，村上仿佛已经满是桃儿、杏儿、梨儿。花下成千成百的蜜蜂嗡嗡地闹着，大小的蝴蝶飞来飞去。野花遍地是：杂样儿，有名字的，没名字的，散在草丛里像眼睛，像星星，还眨呀眨的。「吹面不寒杨柳风」，不错的，像母亲的手抚摸着你。风里带来些新翻的泥土的气息，混着青草味儿，还有各种花的香，都在微微润湿的空气里酝酿。鸟儿将巢安在繁花

你 相约一生

你的眼神是我熟悉的影像
我是千古以来 盼望其中 春秋之外 永生的蝴蝶

你我缘分的奇迹

「周之尹氏大治产，其下趣役者，侵晨昏而不息。有老役夫筋力竭矣，而使之弥勤。昼则呻呼而即事，夜则昏惫而熟寐。精神荒散，昔昔梦为国君：居人民之上，总一国之事；游燕宫观，恣意所欲，其乐无比。觉则复役人。……尹氏心营世事，虑钟家业，心形俱疲，夜亦昏惫而寐。昔昔梦为人仆：趋走作役，无不为也；数骂杖挞，无不至也。眠中 呓呻呼，彻旦息焉。……」

此文原意是要说出「苦逸之复，数之常也；若欲觉梦兼之，岂可得邪？」这其间大有玄味，我是领略不着的；我只是断章取义地赏识这件故事的自身，所以才老远地引了来。我只觉得梦不是一件坏东西。即真如这件故事所说，也还是很有意思的。因为人生有限，我们若能夜夜有这样清楚的梦，则过了一日，足抵两日，过了五十岁，足抵一百岁；如此便宜的事，真是落得的。至于梦中的「苦乐」，则照我素人的见解，毕竟是「梦中的」苦乐，不必斤斤计较的。若必欲斤斤计较，我要大胆地说一句：他和那些在墙上贴红纸条儿，写着「夜梦不祥，书破大吉」的，同样地不懂得梦！

但庄子说道，「至人无梦。」伪《列子》里也说道，「古之真人，其觉自忘，其寝不梦。」——张湛注曰，「真人无往不忘，乃当不眠，何梦之有？」可知我们这几位先哲不甚以做梦为然，至少也总以为梦是不大高明的东西。但孔子就与他们不同，他深以「不复梦见周公」为憾；他自然是爱做梦的，至少也是不反对做梦的。——殆所谓时乎做梦则做梦者欤？我觉得「至人」，「真人」，毕竟没有我们的份儿，我们大可不必妄想；只看「乃当不眠」一个条件，你我能做到么？唉，你若主张或实行「八小时睡眠」，就别想做「至人」，「真人」了！但是，也不用担心，还有为我们捎木梢的：我们知道，愚人也无梦！他们是一枕黑甜，哼呵到晓，一些儿梦的影子也找不着的！我们徼幸还会做几个梦，虽因此失了「至人」，「真人」的资格，却也因此而得免于愚人，未尝不是运气。至于「至人」，「真人」之无梦和愚人之无梦，究竟有何分别？却是一个难题。我想偷懒，还是掂拾上文说过的话来答吧：「真人……乃当不眠，……」而愚人是「一枕黑甜，哼呵到晓」的！再加一句，此即孔子所谓「上智与下愚不移」也。说到孔子，孔子不反对做梦，难道也做不了「至人」，「真人」？我说，「唯唯，否否！」孔子是「圣人」，自有他的特殊的地位，用不着再来争「至人」，「真人」的名号了。但得知道，做梦而能梦周公，才能成其所以为圣人；我们也还是够不上格儿的。

我们终于只能做第二流人物。但这中间也还有个高低。高的如我的朋友P君：他梦见花，梦见诗，梦见绮丽的衣裳，……真可算得有梦皆甜了。低的如我：我在江南时，本忝在愚人之列，照例是漆黑一团地睡到天光；不过得声明，哼呵是没有的。北来以后，不知怎样，陡然聪明起来，夜夜有梦，而且不一其梦。但我究竟是新升格的，梦尽管做，却做不着一个清清楚楚的梦！成夜地乱梦颠倒，醒来不知所云，恍然若失。最难堪的是每早将醒未醒之际，残梦依人，腻腻不去；忽然双眼一睁，如坠深谷，万象寂然——只有一角日光在墙上痴痴地等着！我此时决不起来，必凝神细想，欲追回梦中

与你相约一生

你的眼神是我熟悉的影像
我是千古以来 盼望其中 春秋之外 永生的蝴蝶

月·约定

风轻悄悄的，草软绵绵的。桃树、杏树、梨树，你不让我，我不让你，都开满了花赶趟儿。红的像火，粉的像霞，白的像雪。花里带着甜味儿；闭了眼，村上仿佛已经满是桃儿、杏儿、梨儿。花下成千成百的蜜蜂嗡嗡地闹着，大小的蝴蝶飞来飞去。野花遍地是：杂样儿，有名字的，没名字的，散在草丛里像眼睛，像星星，还眨呀眨的。“吹面不寒杨柳风”，不错的，像母亲的手抚摸着你。风里带来些新翻的泥土的气息，混着青草味儿，还有各种花的香，都在微微润湿的空气里酝酿。鸟儿将巢安在繁花嫩叶当中，高兴起来了，呼朋引伴地卖弄清脆的喉咙，唱出宛转的曲子，跟轻风流水应和着。牛背上牧童的短笛，这时候也成天嘹亮地响着。雨是最寻常的，一下就是三两天。可别恼。看，像牛毛，像花针，像细丝，密密地斜织着，人家屋顶上全笼着一层薄烟。树叶儿却绿得发亮。小草儿也青得逼你的眼。傍晚时候，上灯了，一点点黄晕的光，烘托出一片安静而和平的夜。在乡下，小路上，石桥边，有撑着伞慢慢走着的人；地里还有工作的农民，披着蓑戴着笠。他们的房屋，稀稀疏疏的，在雨里静默着。天上风筝渐渐多了，地上孩子也多了。城里乡下，家家户户，老老小小，也都赶趟儿似的，一个个都出来了。舒活舒活筋骨，抖擞抖擞精神，各做各的一份事儿去。“一年之计在于春”，刚起头儿，有的是工夫，有的是希望。

爱情是一件青花瓷

这几天心里颇不宁静。今晚在院子里坐着乘凉，忽然想起日日走过荷塘，在这满月的光里，总该另有一番样子吧。月亮渐渐地升高了，外马路上孩子们的欢笑，已经听不见了；妻在屋里拍着闰儿，迷迷地哼着眠歌。我悄悄地披了大衫，带上门出去。

荷塘，是一条曲折的小煤屑路。这是一条幽僻的路；白天也少夜晚更加寂寞。荷塘四面，长着许多树，蓊蓊郁郁的。路的一旁，柳，和一些不知道名字的树。没有月光的晚上，这路上阴森森怕人。今晚却很好，虽然月光也还是淡淡的。

一个人，背着手踱着。这一片天地好像是我的；我也像超的自己，到了另一个世界里。我爱热闹，也爱冷静；爱群居，像今晚上，一个人在这苍茫的月下，什么都可以想，什么觉是个自由的人。白天里一定要做的事，一定要说的这是独处的妙处；我且受用这无边的荷香月色

的荷塘上面，弥望的是田田的叶子。叶子出水很高，层层的叶子中间，零星地点缀着些白花，有袅娜打着朵儿的；正如一粒粒的明珠，又如碧天里的星美人。微风过处，送来缕缕清香，仿佛远处高楼上这时候叶子与花也有一些的颤动，像闪电般，霎边去了。叶子本是肩并肩密密的挨着，这便宛然有痕。叶子底下是脉脉的流水，遮住了，不能见一些颜见风致了。月光如流水一般，静静地泻在这一片叶的青雾浮在荷塘里。叶子和花仿佛

样；又像笼着轻纱的梦。虽然是满月，天上却有一层淡淡的云，所以不能朗照；但我以为这恰是到了好处——酣眠固不可少，小睡也别有风味的。月光是隔了树照过来的，高处丛生的灌木，落下参差的斑驳的黑影，却又像是画在荷叶上。塘中的月色并不均匀，但光与影有着和谐的旋律，如梵婀玲上奏着的名曲。荷塘的四面，远远近近，高高低低的都是树，而杨柳最多。这些树将一片荷塘重重围住；只在小路一旁，漏着几段空隙，像是特为月光留下的。树色一例是阴阴的，乍看像一团烟雾；但杨柳的丰姿，便在烟雾里也辨得出。树梢上隐隐约约的是一带远山，只有些大意罢了。树缝里也漏着一两点路灯光，没精打彩的，是渴睡人的眼。这时候最热闹的，要数树上的蝉声与水里的蛙声；但热闹的是它们的，我什么也没有。

忽然想起采莲的事情来了。采莲是江南的旧俗，似乎很早就有，而六朝时为盛，从诗歌里可以约略知道。采莲的是少年的女子，她们是荡着小船，唱着艳歌去的。采莲人不用说很多，还有看采莲的人。那是一个热闹的季节，也是一个风流的季节。梁元帝《采莲赋》里说得好：于是妖童媛女，荡舟心许；　首徐回，兼传羽杯；棹将移而藻挂，船欲动而萍开。尔其纤腰束素，迁延顾步；夏始春余，叶嫩花初，恐沾裳而浅笑，畏倾船而敛裾。可见当时嬉游的光景了。这真是有趣的事，可惜我们现在早已无福消受了。于是又记起《西洲曲》里的句子：采莲南塘秋，莲花过人头；低头弄莲子，莲子清如水。今晚若有采莲人，这儿的莲花也算得"过人头"了；只不见一些流水的影子，是不行的。这令我到底惦着江南了。这样想着，猛一抬头，不觉已是自己的

与你相约一生

你的眼神是我熟悉的影像
我是千古以来 盼望其中 春秋之外 永生的蝴蝶

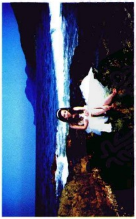
这几天心里颇不宁静。今晚在院子里坐着乘凉，忽然想起日日走过的荷塘，在这满月的光里，总该另有一番样子吧。月亮渐渐地升高了，墙外马路上孩子们的欢笑，已经听不见了；妻在屋里拍着闰儿，迷迷糊糊地哼着眠歌。我悄悄地披了大衫，带上门出去。沿着荷塘，是一条曲折的小煤屑路。这是一条幽僻的路；白天也少人走，夜晚更加寂寞。荷塘四面，长着许多树，蓊蓊郁郁的。路的一旁，是些杨柳，和一些不知道名字的树。没有月光的晚上，这

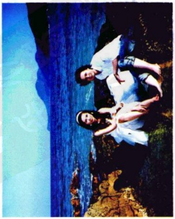
你我缘分的奇迹

路上阴森森的，有些怕人。今晚却很
上只我一个人，背着手踱着。这
了平常的自己，到了另一个世界
也爱独处。像今晚上，一个人在
都可以不想，便觉是个自由的人。
话，现在都可不理。这是独处的妙处
好了。

曲曲折折的荷塘上面，弥望的是田田的叶子。叶　水很高
的舞女的裙。层层的叶子中间，零星地点缀着些　开
着，有羞涩的打着朵儿的；正如一粒粒的明珠，又如碧　星，
又如刚出浴的美人。微风过处，送来缕缕清香，仿佛远处高楼　渺茫
的歌声似的。这时候叶子与花也有一些的颤动，像闪电般，霎时传过荷塘的那边去了。叶子本是肩并肩密密的挨着，这便宛然有了一道凝碧的波痕。叶子底下是脉脉的流水，遮住了，不能见一些颜色；而叶子却更见风致了。月光如流水一般，静静地泻在这一片叶子和花上。薄薄的青雾浮起在荷塘里。叶子和花仿佛在牛乳中洗过一样；又像笼着轻纱的梦。虽然是满月，天上却有一层淡淡的云，所以不能朗照；但我以为这恰是到了好处——酣眠固不可少，小睡也别有风味的。月光是隔了树照过来的，高处丛生的灌木，落下参差的斑驳的黑影，却又像是画在荷叶上。塘中的月色并不均匀，但光与影有着和

也没有
就有，而六朝
她们是荡着小船
人。那是一个热闹的
里说得好：于是妖童媛女，
而藻挂，船欲动而萍开。尔其纤腰束素，迁延
花初，恐沾裳而浅笑，畏倾船而敛裾。
可见当时嬉游的光景了。这真是有趣的事，可惜我们现在早
消受了。于是又记起《西洲曲》里的句子：
采莲南塘秋，莲花过人头；低头弄莲子，莲子清如水。今晚若有采莲人，这儿的莲花也算得「过人头」了；只不见一些流水的影子，是不行的。这令我到底惦着江南了。这样想着，猛一抬头，不觉已是自己的门前；轻轻地推门进去，什么声息也没有，妻已睡熟好久了。





我们开心生活

微微的云在我们顶上流着；岩面与草丛都从润湿中透出几分油油的绿意。而瀑布也似乎分外的响了。那瀑布从上面冲下，仿佛已被扯成大小的几绺；不复是一幅整齐而平滑的布。岩上有许多棱角；瀑流经过时，作急剧的撞击，便飞花碎玉般乱溅着了。那溅着的水花，晶莹而多芒；远望去，像一朵朵小小的白梅，微雨似的纷纷落着。据说，这就是梅雨潭之所以得名了。但我觉得像杨花，格外确切些。轻风起来时，点点随风飘散，那更是杨花了。这时偶然有几点送入我们温暖的怀里，便倏的钻了进去，再也寻它不着。梅雨潭闪闪的绿色招引着我们；我们开始追捉她那离合的神光了。揪着草，攀着乱石，小心探身下去，又鞠躬过了一个石穹门，便到了汪汪一碧的潭边了。瀑布在襟袖之间；但我的心中已没有瀑布了。

我的心随潭水的绿而摇荡。那醉人的绿呀，仿佛一张极大极大的荷叶铺着，满是奇异的绿呀。我想张开两臂抱住她；但这是怎样一个妄想呀。站在水边，望到那面，居然觉着有些远呢！这平铺着，厚积着的绿，着实可爱。她松松的皱缬着，像少妇拖着的裙幅；她轻轻的摆弄着，像跳动的初恋的处女的心；她滑滑的明亮着，像涂了"明油"一般，有鸡蛋清那样软，那样嫩，令人想着所曾触过的最嫩的皮肤；她又不杂些儿法滓，宛然一块温润的碧玉，只清清的一色。但你却看不透她！我曾见过北京什刹海拂地的绿杨，脱不了鹅黄的底子，似乎太淡了。我又曾见过杭州虎跑寺旁高峻而深密的"绿壁"，重叠着无穷的碧草与绿叶的，那又似乎太浓了。其余呢，西湖的波太明了，秦淮河的又太暗了。可爱的，我将什么来比拟你呢？我怎么比拟得出呢？大约潭是很深的，故能蕴蓄着这样奇异的绿；仿佛蔚蓝的天融了一块在里面似的，这才这般的鲜润呀。那醉人的绿呀！我若能裁你以为带，我将赠给那轻盈的舞女；她必能临风飘举了。我若能挹你以为眼，我将赠给那善歌的盲妹；她必明眸善睐了。我舍不得你；我怎舍得你呢？我用手拍着你，抚摩着你，如同一个十二三岁的小姑娘。我又掬你入口，便是吻着她了。我送你一个名字，我从此叫你"女儿绿"，好么？

Magazine ink

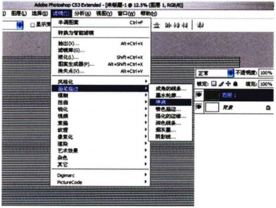
步骤/26
Designer/野火孤岛

水墨杂志渲染技法

01 新建画布，尺寸为420mmx285mm，即杂志跨版尺寸

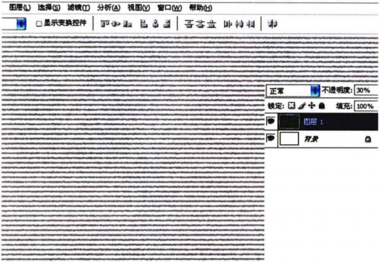
02 制作宣纸纹效果背景，新建一个图层，执行滤镜/素描/半调图案命令

03 参数设置如图所示，大小8，对比度50，图案类型直线

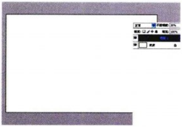


04 半调图案完成后，执行滤镜 / 画笔描边 / 喷溅命令

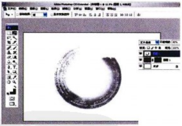
05 喷溅半径为 8，平滑度为 8，此步骤的目的是模仿宣纸纹效果



06 完成后的效果如图所示，将不透明度设置为 30%

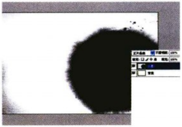


07 添加图层蒙版，调整后的效果如图所示



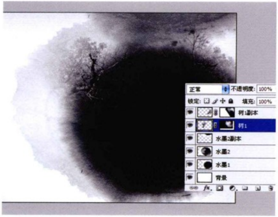
08 导入水墨素材，并添加图层蒙版

09 放大并复制水墨图层，调整位置，宣纸纹背景制作完成

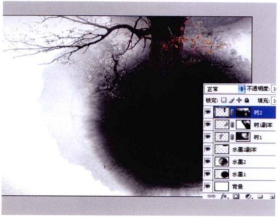


10 导入水墨素材 1，将图层的混合模式设置为正片叠底

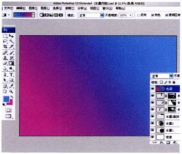
11 导入水墨 2，将图层的混合模式设置为正片叠底，不透明度为 16%，调整至如图所示的位置



12 导入树 1,添加蒙版,将其复制并调整位置,如图所示



13 导入树 2,添加蒙版,使之与水墨融合



14 新建一个图层,命名为色调层,设置前景色和背景色如图,填充线性渐变

15 设置色调层的混合模式为颜色,不透明度为25%

16 导入人物素材

17 添加蒙版,仔细抠出人物,并置于色调图层下

18 为增加人物图层的亮度,复制人物图层,并置于最上层,在蒙版中抹去衣服部分,这样看起来既有人物皮肤的亮度,又有衣服和背景色调的融合

19 添加文字，设置文字调板，字体样式为方正新报宋简体（报纸杂志常用字体），字号为 9 点，行距为 13，字间距为 –50

20 导入后的效果如图所示，设置文本方向

21 加入标题和图片，最后效果如图所示

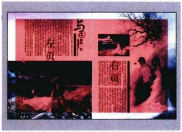
杂志版面分析

一个好的版面会给人以深刻的印象，愉悦的感觉，杂志排版讲究节奏、重心、平衡，图片和文字之间的关系需要经过推敲，而不是杂乱、没有目的的随意排列。文字的大小、样式、颜色、字距等，都会影响一个版面的视觉感受，但不管怎么变化，总会有规律可循。

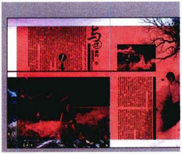
什么是版心

在杂志设计中，页面上下左右都分别留一定距离的空白，称为页边，页边以内的部分就是版心，设置版心会让版面更整洁有序，从而方便阅读。

01 打开一个版面，做杂志首先要设置版心，版心的作用在于它规定了放置文字的边缘区域



02 红色区域部分为版心部分，也就是整个版面的主要视觉部分，版心以外的部分称为页边



03 图中文字 1 和图片 2 的关系是下对齐

04 图中图片 3 和文字 4 的关系是上对齐

05 图中图片 2 和文字 4 的关系是右对齐

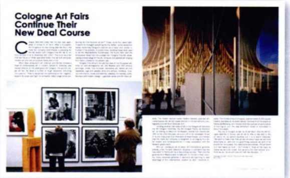
综合篇
General

综合篇主要是把前面几章所讲述的内容做一个全方面的展示，另外还把时下深受青少年喜欢的非主流图片处理进行详细的讲解和剖析。图片处理不是简单的调色和修片，它是将 Photoshop 中众多元素相结合，它与美术、摄影等有着极为密切的联系，美的东西都是息息相关的。同样，图片处理也不能单单靠某种方法和某一个教程就能解决，只有把和 Photoshop 相联系的事物也融会其中，才能让自己的技术有所突破。

PLANE DESIGN THEORY AND APPLICATION

平面设计理论与应用

了解设计的概念是进行设计的第一步，这有助于确定一名准平面设计师的职责范围。



平面设计基本概念

平面设计是将不同的基本图形，按照一定的规则在平面上组合成图案。主要在二维空间范围之内以轮廓线划分图与地之间的界限，描绘形象。而平面设计所表现的立体空间感，并非实在的三维空间，而仅仅是图形对人的视觉引导作用形成的幻觉空间。

平面设计的术语

和谐，从狭义上理解，和谐的平面设计是统一与对比，两者之间不是乏味单调或杂乱无章的；从广义上理解，是在判断两种以上的要素，或部分与部分之间的相互关系时，各部分给我们的感觉和意识是一种整体协调的关系。

对比，又称对照，把质或量反差很大的两个要素成功地配列在一起，使人感觉鲜明强烈而又具有统一感，使主体要素更加鲜明、作品更加活跃。

对称，假定在一个图形的中央设置一条垂直线，将图形分为左右相等的两个部分，这两个部分的图形完全相等，这就是对称图。

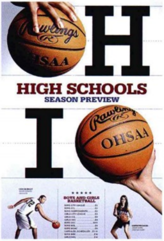
平衡，从物理上理解指的是重量关系，在平面设计中指的是根据图像的形状、大小、轻重、色彩和材质的分布作用而形成的视觉判断上的平衡。

比例，是指部分与部分，或部分与整体之间的数量关系。比例是构成设计中一切单位大小，以及各单位间编排组合关系的重要因素。

重心，画面的中心点，也就是视觉的中心点。画面中图像轮廓的变化、图形的聚散、色彩或明暗的分布都可对视觉中心产生影响。

节奏，节奏这个具有时间感的词汇用于在构成设计上，指同一要素连续重复使用时所产生的运动感。

韵律，平面构成中，单纯的单元组合重复容易显得单调，由有规律变化的形象或色群间以数比、等比处理排列，使版面产生音乐的旋律感，称为韵律。



常用设计法

01 **大小的对比**，大小关系是造型要素中最受重视的一项，几乎可以决定意象与调和的关系。大小差别少，给人的感觉较温和；大小的差别大，给人的感觉较鲜明，而且具有强力感。

02 **明暗的对比**，阴与阳、正与反、昼与夜等，如此类的对比语句，可使人感觉到日常生活中的明暗关系。初生的婴儿，在视觉上只能分出明暗，而牛、狗等动物虽能简单识别黑白，可是对彩度或色相却无法轻易识别，由此可知，明暗(黑和白)乃是色感中最基本的要素。

03 **粗细的对比**，字体越粗，越富有男性的气概；若代表时髦与女性，则通常以细字表现。如果细字分量增多，粗字就应该减少，这样的搭配看起来比较明快。

04 **曲线和直线的对比**，曲线富有柔和感、缓和感；直线则富有坚硬感、锐利感，极具男性气概。自然界中的多数事物皆由这两者适当混合。平常我们并不注意这种关系，可是，当曲线或直线强调某形状时，我们便有了深刻的印象，同时也产生了相应的情感。故为加深曲线印象，我们常以一些直线来强调，也可以说，少量的直线会使曲线更引人注目。

05 **质感的对比**，一般人在日常生活中，也许很少听到质感这句话，但是在美术领域，质感却是很重要的造型要素。譬如松弛感、平滑感、湿润感等，皆是形容质感的词语。故质感不仅可以表现出情感，而且与这种情感融为一体。我们观察画家的作品时，常会注意其色彩与画面的构成，其实，质感才是决定作品风格的主要因素，虽然色彩或对象会改变，可是，作为基础的质感，却与一位画家之本质有着密切的关系，是不易变更的。外行人很容易疏忽这一点，其实，这才是最重要的基础要素，也是对情感最强烈的影响力。

06 **位置的对比**，在画面两侧放置某种物体，不但可以强调，同时也可产生对比。画面的上下、左右和对角线上的四隅皆有潜在的力点，而在此力点处配置照片、大标题或标志、记号等，便可显出隐藏的力量。因此在潜在的对立关系位置上，放置鲜明的造形要素，可显出对比关系，并产生具有紧凑感的画面。

07 **主与从的对比**，版面设计和舞台设计一样，主角和配角的关系很清楚时，观众的心理会安定下来。明确表示主从的手法是很正统的构成方法，会让人产生安心感。如果两者的关系模糊，会令人无所适从，相反地，主角过强就失去动感，变成庸俗的画面。戏剧中的主角，人们一看便知。版面中若也能表现出何者为主角，会使读者更加了解内容。所以主从关系是设计配置的基本条件。

08 **动与静的对比**，一个故事总会有开端、说明、转变和结果。一座庭院中，也有假山、草木、流水等的配合。同样的，在设计配置上也有激烈动态与宁静部分。扩散或流动的形状即为“动”。水平或垂直强化的形状则为“静”。把这两者配置于相对之处，而以“动”部分占大面积，“静”部分占小面积，并在周边留出适当的空白以强调其独立性。这样的安排，一般用来配置于画面四隅的重点。因此，“静”部分虽只占小面积，却有很强的存在感。

09 **多种对比**，对比还有曲线与直线、垂直与水平、锐角与钝角等不同种类的对比。如果再将前述的各种对比和这些要素加以组合搭配，即能制作出富有变化的画面。

10 **起与受**，版面全体的空间会因为各种力的关系产生动态，进而支配空间。产生动态的形状和接受这种动态的另一形状互相配合，使空间变化更生动。我们在建造假山庭院时很注重流水的出口，因为流水的出口是动感的出发点，整个庭院都会因它而被影响。谈到版面构成，原理也一样，起点和受点会彼此呼应、协调。两者的距离越大，效果越显著，而且可以利用画面的两端，不过起点和受点要特别注意平衡，必须有适当的强弱变化才好，若有一方太软弱无力就不能引起共鸣。

11 **图与地**，明暗逆转时，图与地的关系就会互相变换。一般印刷品都是白纸印黑字，白纸称为地，黑字称为图。相反的，有时会在黑纸上印上反白字的效果，此时黑底为地，白字则为图，这是黑白转换的现象。

12 **平衡**，走路踢到大石头时，身体会因失去平衡而跌倒，此时会很自然地迅速伸出一只手或脚，以便维持身体平衡。根据这种自然原理，如果我们改变一件好作品各部分的位置，再与原作品比较分析，就能很容易理解平衡感的构成原理。

13 **对称**，以一点为起点，向左右同时展开的形态，称为左右对称形，英文名为Symmetry。应用对称的原理即可发展出漩涡形等复杂状态。日常生活中，常见的对称事物确实不少，例如佛像的配置。对称会显出高格调、风格化的意象。

14 **强调**，同一格调的版面中，在不影响格调的条件下，加以适当的变化就会产生强调的效果。强调打破了版面的单调感，使版面变得有朝气、生动而富于变化。例如皆为文字编排的版面，看起来索然无味，如果加上插图或照片，就如将一颗石子丢进平静的水面，产生一波一波的涟漪。

15 **比例**，希腊美术的特色为“黄金比”，在设计建筑物的长度、宽度、高度和柱子的形式、位置时，如果能参照“黄金比”来处理，就能产生希腊特有的建筑风格，也能产生稳重和适度紧张的视觉效果。长度比、宽度比、面积比等比例，能与其他造型要素产生同样的功能，表现极佳的意象，因此，使用适当的比例是很重要的。

16 **韵律感**，具有共通印象的形状反复排列时，就会产生韵律感。不一定要用同一形状的东西，只要具有强烈印象就可以了。三四次的出现就能产生轻松的韵律感。有时候，只重复使用两次具有特征的形状，就会产生韵律感。

17 **左右的重心**，在人的感觉上，左右有微妙的差别。因为右下角有一处吸引力特别强的地方。考虑左右平衡时，如何处理这个地方就成为关键性的问题。从左上到右下是人较为自然的视觉流向。编排文字时，将右下角空着来编排标题与插图，就会产生一种很自然的流向；如果把它逆转就会失去平衡而显得不自然。这种左右方向的平衡感，可能是和人们惯用右手有点关系吧！

18 **向心与扩散**，在我们的情感中，总是会意识事物的中心部分。虽然似乎在满不在乎地看事物，可是在我们心中，总是想探测其中心，好像如此才有安全感一般，这就构成了视觉的向心。一般而言，向心型看似温柔，也是大多数设计师所喜欢采用的方式，但容易流于平凡。离心型的排版可以称为是一种扩散型排版，具有现代感的编排常见扩散型排版的例子。

19 **Jump 率**，在版面设计上，必须根据内容来决定标题的大小。标题和正文大小的比率就称为 Jump 率。Jump 率越大，版面越活泼；Jump 率越小，版面格调越高。依照这种尺度来衡量，就很容易判断版面的效果。标题与正文字体大小决定后，还要考虑双方的比例关系，如何进一步调整也是相当大的学问。

20 **统一与调和**，如果过分强调对比关系，空间预留太多或运用了太多造形要素时，容易使画面混乱。要调和这种现象，最好加上一些共通的造形要素，使画面产生共通的格调，具有整体统一与调和的感觉。反复使用同形的事物，能使版面产生调合感。若把同形的事物配置在一起，便能产生连续的感觉。两者相互配合运用，能创造出统一与调和的效果。

21 **导线**，依眼睛所视或物体所指的方向，使版面产生导引路线，称为导线。设计师在构图时，常利用导线使整体画面更引人注目。

22 **形态的意象**，一般的编排形式，皆以四角型（角版）为标准形，其他的各种形式都属于变形。角版的四角皆成直角，给人规律、表情少的感觉，其他的变形则呈现形形色色的表情。譬如成为锐角的三角形有锐利、鲜明之感；近于圆形的形状有温和、柔弱之感。同样是曲线也有不同的表情，例如用仪器画出来的圆有硬质感，徒手画出来的圆则有柔和的曲线之美。

23 **水平线**，黄昏时，水平线和夕阳融合在一起；黎明时，灿烂的朝阳由水平线上升起。水平线给人稳定和平静的感受，无论事物的开始或结束，水平线总是固定的表达静止的位置。

24 **垂直线**，垂直线的活动感正好和水平线相反，垂直线表示向上伸展的活动力，具有坚硬和理智的意象，使版面显得冷静又鲜明，如果不合理地强调垂直性，就会变得冷漠僵硬，使人难以接近。将垂直线和水平线作对比处理，可以使两者的性质更生动，不但使画面产生紧凑感，也能避免冷漠僵硬的情况产生，相互取长补短，使版面更完善。

25 **阳昼、阴昼**，从黑暗的洞窟内看外面明亮的景象时，洞窟内的人物总是只用轮廓表现，而外面的景色就需小心描画了。这就是同时把握日常的情况及异常的明暗，显示出不可思议的空间。正常的明暗状态，叫做“阳昼”；相反的情况是“阴昼”。构成版面时，使用这种阳昼和阴昼的明暗关系，可以描画出不同感觉的新意象。

26 **留白量**，速度很快的说话方式适合夜间新闻的播报，但不适合典礼的致辞，原因是每一句话当中空白量太少。谈到版面设计时，空白量的问题也很重要，即使同一张照片，同样的句子也会因空白量的不同而表达出不同的形象。无论排版的平衡感有多好，文章有多美，读者一看版面的空白量就已给它打好分数了。

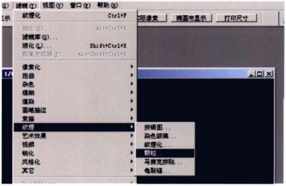
27 **版面率**，在设计用纸上，本文所使用的排版面积称为版面，而版面和整页面积的比例称为版面率。空白的多寡对版面有决定性的影响。如果空白部分加多，就会使格调提高，且稳定版面；空白较少，就会产生活泼的感觉。若设计信息量很丰富的杂志版面时采用较多的空白，显然就不适合。

Old film Hatching

老电影线条制作法

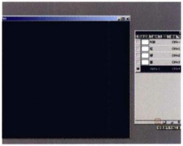
01 新建画布，尺寸自定，填充白色

02 进入通道，并建立新通道，此时画布变成黑色

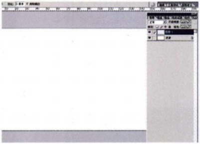


03 在新建通道上执行滤镜／纹理／颗粒命令

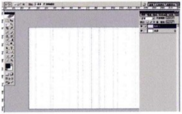
04 颗粒的参数设置如下：强度83，对比度90，颗粒类型——垂直



05 将通道载入选区，单击右下角红色框内的圆形图标



06 返回图层调板，并建立新图层



07 在选区内填充黑色，即得到如图所示的效果，将此效果保存为PSD格式以方便下次使用

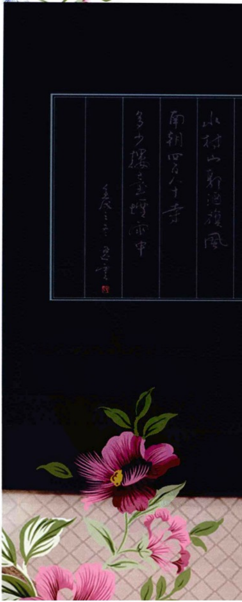
08 将刚才制作好的线条效果拖入图片中，适当调整位置并加蒙版，用画笔将盖在人物脸上的线条擦掉即可

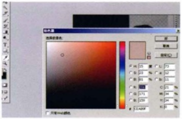
素材

Brilliant Colors

让黑白相片炫彩起来

原片



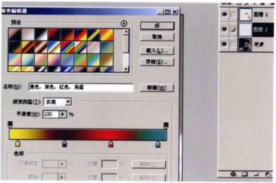


01 打开原片，进入快速蒙版（快捷键 Q），用画笔在人物皮肤上细致地涂上红色（注意：红色部分为蒙版选区范围），再按一下 Q 键，即可生成选区，然后将选区反选

02 新建图层，用吸管吸取最接近人物皮肤的颜色，效果如图所示

03 羽化选区，羽化半径为 1 像素，在选区内填充刚才选择的颜色，并将图层模式改为叠加，不透明度改为 80%

04 同样在人物衣服上快速制作蒙版选区，效果如图所示



05 新建图层，在渐变编辑器中编辑所需要的颜色，效果如图所示

06 在衣服选区内填充渐变颜色，效果如图所示

07 将图层的混合模式改为叠加，不透明度改为81%

08 新建图层，将嘴唇选出来，填充粉红色，混合模式为叠加，不透明度为48%

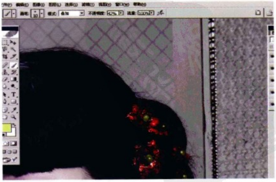
09 在背景图层上，用画笔在人物的眼睛上画出眼神光，注意前景色为白色，不透明度为13%，可根据要表现的效果适当地控制画笔的大小

10 在背景层人物的眼皮上做出选区，并适当羽化，执行色彩平衡命令，中间调，加洋红，加蓝色，参数如图所示

11 新建图层，同样在人物头发上做选区，填充深蓝色

12 将图层的混合模式改为柔光，不透明度为66%

13 在背景图层上，将人物头发的首饰涂成红色，画笔模式为叠加，前景色为红色，效果如图所示



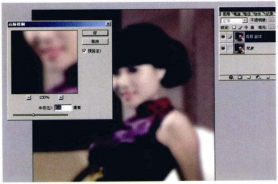
14 设置前景色为黄色，画笔模式为叠加，在人物头发的首饰上涂上黄颜色，效果如图所示，注意将画笔的不透明度改为42%

15 分别将人物后面的道具和背景也涂上颜色，颜色的涂法和人物皮肤的上色法相同

16 合并图层，执行亮度 / 对比度命令，亮度 +1，对比度 +14

17 执行色彩平衡命令，色调平衡——高光，参数如图所示

18 执行滤镜 / 锐化 /USM 锐化命令，参数如图所示

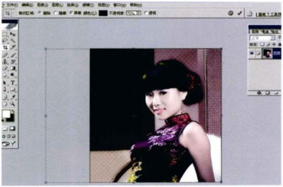


19 复制图层，在副本层上执行高斯模糊命令，模糊半径为 8.6 像素

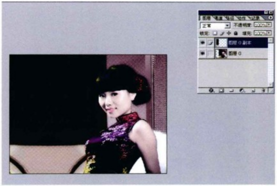
20 副本图层的混合模式为叠加，不透明度为 50%

21 在副本层上执行色彩平衡命令，色调平衡——中间调，参数如图所示

22 合并图层，用画笔在人物头发上涂上多种颜色，画笔的模式为叠加，不透明度为61%



23 双击图层，弹出对话框，单击确定，图层为0，用裁切工具将图片适当拉长裁切，效果如图所示



24 复制图层，并将图层水平翻转，将复制的图片拉到左边的位置，并将其与右边的图片对齐，效果如图所示

25 打开素材和文字

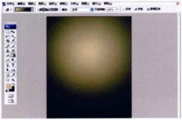
26 将素材和文字拖入画面中，适当调整位置和大小即可

Oil painting
Techniques
油画渲染技法

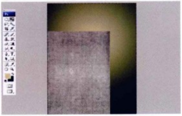
原片

素材

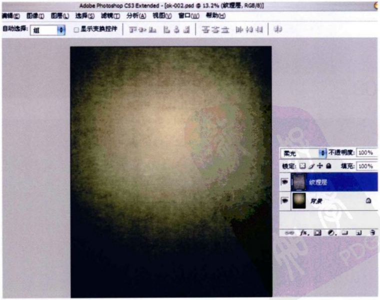
本例呈现了一步步制作油画效果的过程，综合运用了图层蒙版以及图层的混合模式，用简单普通的素材渲染一个逼真的油画意境。其中模仿颜料堆积和龟裂纹效果为本例的重点。



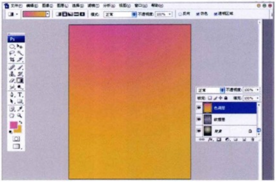
01 新建画布，设置前景色和背景色，拉出径向渐变，制作暗绿色背景，效果如图所示



02 导入纹理素材，制作油画的基本纹理



03 变换纹理素材，将其铺满画布，图层的混合模式为柔光

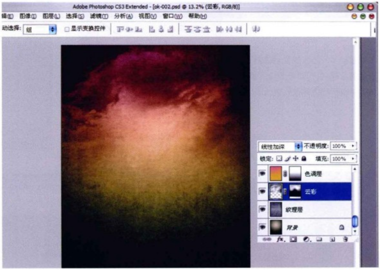


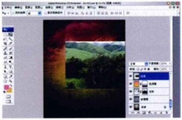
04 新建一个图层，命名为色调层，设置前景色和背景色，拉出径向渐变，效果如图所示

05 设置图层的混合模式为颜色，不透明度为78%，将背景转换成暗色调

06 导入天空素材，将图层命名为云彩，为油画渲染空间

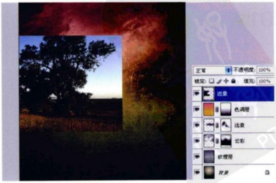
07 添加云彩图层的蒙版，使之与背景融合，图层的混合模式为线性加深





08 导入树林素材，将图层命名为远景

09 为远景图层添加蒙版，使之与背景融合，图层的混合模式为叠加，并置于色调层下



10 导入树的素材，制作油画的近景

11 用魔棒工具单击近景图层的天空部分，然后执行菜单 / 选择相似命令，按Delete键将天空部分删除，抠出树干

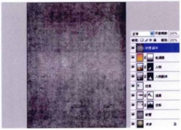
12 调整近景图层的色相和饱和度，参数设置如图所示，让图层色调和背景协调，并将其置于色调图层下

13 调整位置和大小，油画的背景制作完成

14 导入人物素材，执行图像 / 调整 / 变化命令，加深黄色和红色，表现出油画特有的暖色调

15 添加人物图层蒙版，用橡皮擦工具抠出人物

16 复制人物图层，得到人物图层副本，然后去色并置于下一层，混合模式为叠加，调整这两个人物图层的蒙版，此步骤目的是让人物和背景融合得更自然

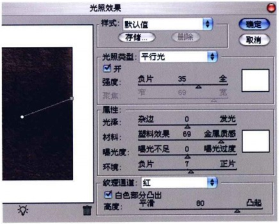


17 复制纹理层，开始制作颜料堆积效果

18 执行选择 / 色彩范围命令，如图所示，用吸管工具单击图中灰阶部分

19 产生选区后按 Delete 键删除，效果如图所示

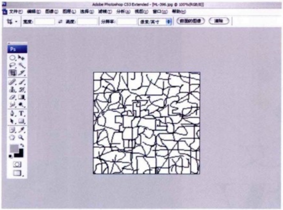
20 按快捷键 Ctrl+I 将图层反相



21 执行滤镜 / 光照效果命令，光照类型为平行光，纹理通道为红，其他参数设置如图所示

22 执行光照效果后如图所示

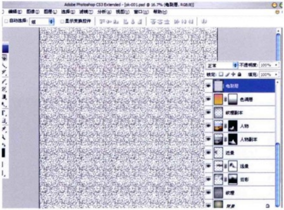
23 将图层的混合模式改为叠加，油画颜料堆积效果完成



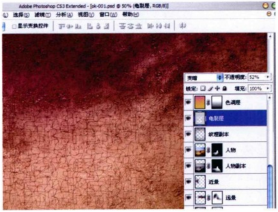
24 开始制作油画龟裂纹效果，新建 300 像素 x300 像素的文件，用画笔工具画出如图所示的效果

25 执行编辑 / 定义图案命令，把新建的文件定义为图案

26 返回油画制作画面，新建一个图层，命名为龟裂层，执行编辑 / 填充命令，自定图案



27 填充后的效果如图所示

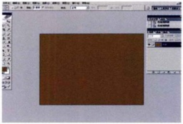


28 将龟裂层置于色调图层下，混合模式改为变暗，不透明度为 52%

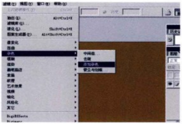
29 最后调整效果如图所示

打造古典竹简美女

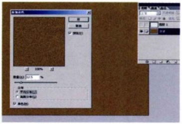
Classicality
Bamboo belle



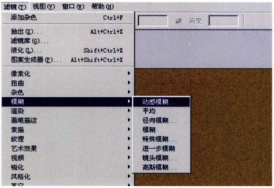
01 新建一个画布，填充棕褐色



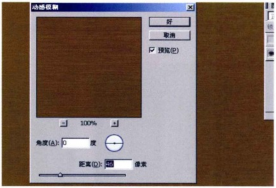
02 执行滤镜 / 杂色 / 添加杂色命令



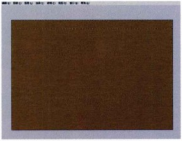
03 参数设置如下：数量 12.5%、平均分布、单色



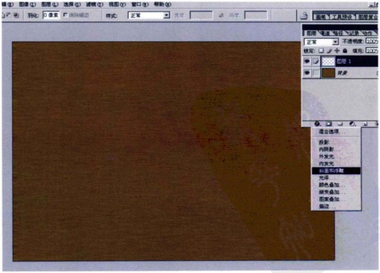
04 执行滤镜 / 模糊 / 动感模糊命令



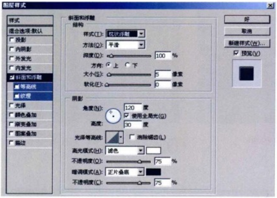
05 参数设置如下：角度 0，距离 46 像素



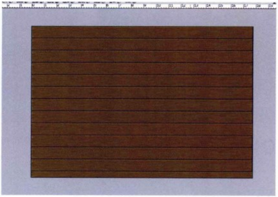
06 用矩形选框工具创建一个选区，如图所示



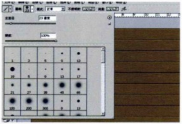
07 复制选区，应用斜面和浮雕效果



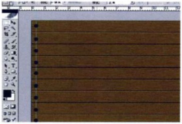
08 斜面和浮雕设置参数如下：样式——枕状浮雕，深度 100%，其他为默认样式



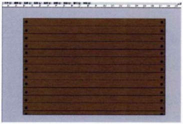
09 将做好的效果图层按顺序多次复制，得到的效果如图所示



10 选择画笔，参数设置如下：直径 23，硬度 100%

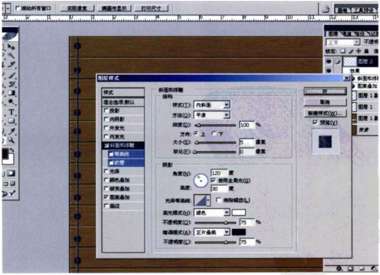


11 新建一个图层，拉出一条参考线，用画笔在每个木块中间的位置，沿着参考线画一个黑色的圆形，注意将前景色设置为黑色，效果如图所示

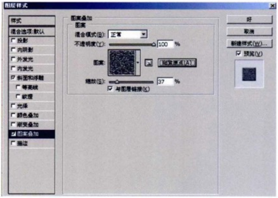


12 将画好的圆形，也是木孔，复制一层，移动到另一边，效果如图所示

13 新建一个图层，用画笔沿着参考线，在木孔的中间位置画一条直线，注意按住 Shift 键即可画出直线

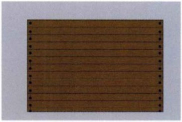


14 应用斜面和浮雕效果，参数设置如下：样式——内斜面，深度 100%



15 勾选图案叠加，参数设置如下：不透明度为100%，缩放为37%，可以根据自己的爱好去选择图案

16 创建一个矩形选区，羽化半径为5像素



17 将选区内的线条删除，其他间距的制作方法一样，效果如图所示

18 将图片拖入画布中，并调整位置，图层的混合模式为叠加、不透明度为79%，在图层上加蒙版，在图片四周拉渐变，让它和周围相融合

19 将文字素材拖入画布中，适当调整位置和大小

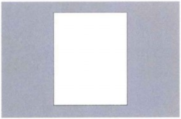
20 将花纹素材拖入画布中，适当调整位置和不透明度

红颜相依
Dump the love of the city
有一份心情
如同春日裏和煦的陽光
總不禁讓我幻想置身田間小路
沐浴大自然的瑰麗
仰望天邊漂游的雲
聆聽微風靜靜吹過
凝望溪中竄動的魚
尋覓河水輕輕蕩過
放肆的狂奔
奔進一片未熟的麥田地
捧一手青綠的春泥
拈一朵路邊的野花
芳香漫天的充溢着
一不留神
剛剛春清的一紙詩稿
從手中悄悄滑落
飛落叢間
不見踪迹

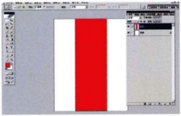
原片

红颜相依 Confidante together

素材

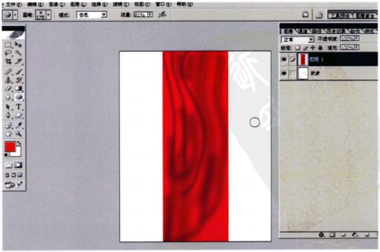


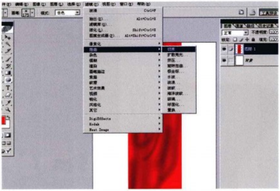
01 新建画布，尺寸可自定



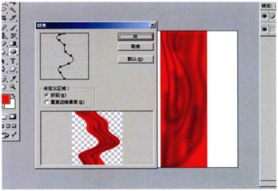
02 新建图层，用矩形选框工具做一个选区，填充红色

03 选择海绵工具，模式为去色、流量为81%，在红色图层上适当擦出几道灰色线条，如图所示

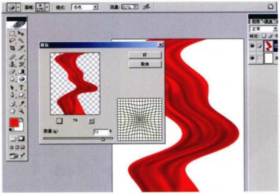




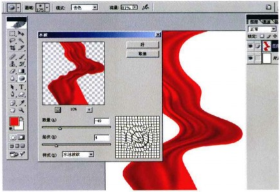
04 执行滤镜 / 扭曲 / 切变命令



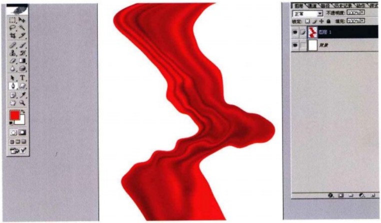
05 切变效果如图所示

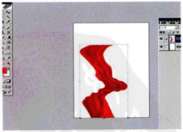


06 执行滤镜 / 扭曲 / 挤压命令，数量 72%，如图所示



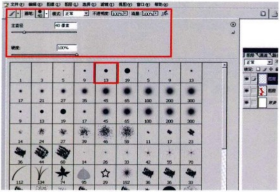
07 执行滤镜 / 扭曲 / 水波命令，数量 -49、起伏 4、样式为水池波纹



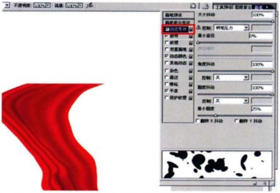


09 按快捷键 Ctrl+T，将红绸适当缩小，如图所示

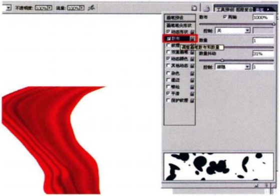
08 完成后的效果如图所示



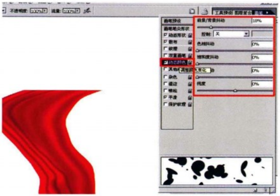
10 新建图层，选择红色方框内的画笔工具，主直径 40 像素，硬度 100%



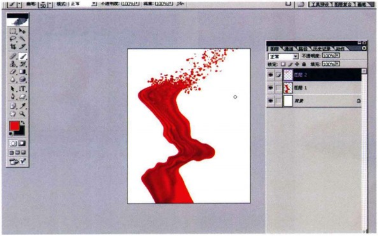
11 画笔设置，勾选动态形状，参数设置如下：大小抖动 100%、最小直径 0%、角度 100%、圆度抖动 100%、最小圆度 25%



12 散布：散步 1000%、数量 1、数量抖动 31%

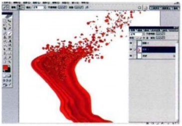


13 动态颜色：前景 / 背景抖动 18%，其他数值不变，前景色为红色，背景色为黑色

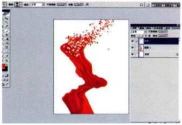


14 用画笔在红绸上画出不规则的红色圆点

15 按住 Ctrl 键，单击图层 2，即可出现选区，如图所示

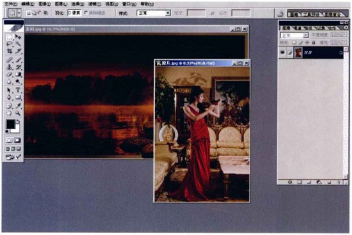


16 单击图层 1，按 Delete 键删除选区内图层

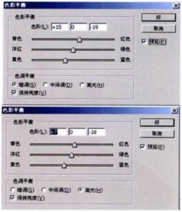


17 单击图层 2，用移动工具将图层 2 向上移动即可，效果图完成后，将做好的效果图保存为 PSD 格式，以方便下次使用

红绸完成图



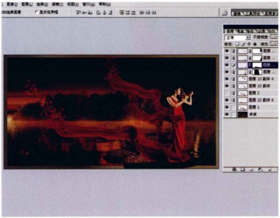
18 打开素材和原片



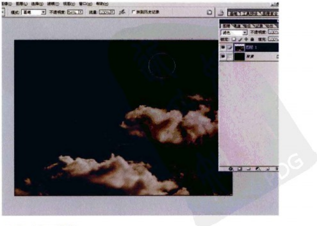
20 执行色彩平衡命令，参数设置如图所示

19 将人物细致地抠出来，拖入素材中并适当调整位置

21 将刚才画好的红绸拖入画布中，适当调整位置和大小，并用加深减淡工具做适当调整



22 将红绸多次复制，并适当调整位置和大小

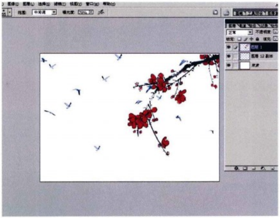


23 打开云彩素材

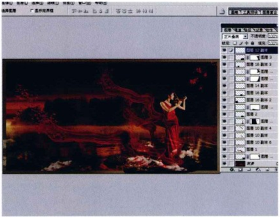
24 将云彩素材拖入画布中，图层的混合模式为滤色，适当调整大小和位置，效果如图所示

25 打开另外一张素材

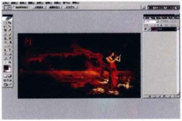
26 将素材拖入画布中，适当调整位置和大小



27 打开另一张素材，并将它拖入画布中



28 将素材适当调整位置和大小，飞鸟图层的混合模式为正片叠底



29 将文字拖入画布中，适当调整大小，并在人物头上加一朵花，效果如图所示

30 合并图层，执行滤镜 / 锐化 /USM 锐化命令，参数如图所示

ENTERING
THE MIDDLE AGES

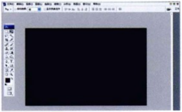
Love is a great thing, yea, a great and thorough good.
By itself it makes that which is heavy light;
and it bears evenly all that is uneven.
It carries a burden which is no burden;
it will not be kept back by anything low and mean;
It desires to be free from all wordly affections,
and not to be entangled by any outward prosperity,
or by any adversity subdued.

Devildom Fairyland

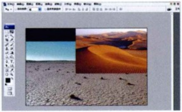
魔幻世界

电影《指环王》里气势恢宏的特效场面一定给你留下了深刻的印象，也给爱好设计的朋友带来了不少灵感！生活中的场景远远不如想象中那么美好，本例旨在用 Photoshop 打造一个魔幻世界，用普通的图片创意结合也能带来意想不到的效果！

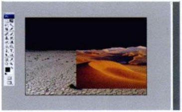
原片素材



01 新建一个画布，尺寸自定，填充黑色



02 导入图片，如图所示



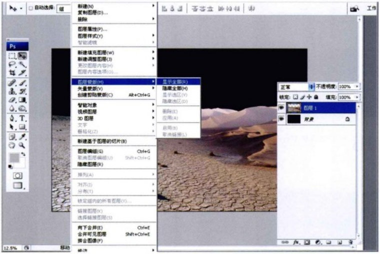
03 调整图片的大小和位置，并把不需要的部分去掉

04 为图层 1 添加蒙版，目的是让两张图片有机融合

05 将前景色和背景色恢复默认设置，白色在上，用渐变工具在画面上拖动，效果如图所示

06 进一步使用图层蒙版，用橡皮擦工具把不需要的部分隐藏(在图层蒙版中可使用橡皮擦工具来涂抹图像，前景色为白色时可隐藏图像，前景色为黑色时可恢复图像，注意使用橡皮擦的软模式)

07 调整图层的饱和度，使之和下面的图层融合，根据需要调整数值，效果如图所示



08 拼合图层，然后执行图层蒙版/显示全部命令，如图所示

09 使用渐变工具，在画面中拉出径向渐变，效果如图所示

10 添加图层，颜色设置如图所示，本图层可称为色调图层

11 设置图层的混合模式为柔光，不透明度为60%，此步骤的目的是为环境添加一种神秘色调(色调可根据需要调整)

12 导入云彩素材，进一步加深环境渲染

13 将图层去色，然后执行色阶命令，参数设置如图所示

14 将云彩图层置于色调图层下，执行图层蒙版 / 显示全部命令，使用渐变工具，把图层边缘虚化，如图所示

15 多次复制云彩图层，大小位置根据需要安排，然后为各个图层添加蒙版，来调整各个图层的明暗关系，环境塑造效果如图所示

16 打开人物素材，执行滤镜 / 抽出命令

17 用画笔工具沿人物边缘画出一条线，把背景和人物分开，如图所示

18 用填充工具填充人物部分，如图所示

19 单击预览查看效果，可放大检查边缘是否清除干净，也可按快捷键 Ctrl+Z 返回，重新修正边缘，然后填充再预览，直到把背景抠除干净为止

20 返回制作画面，导入人物素材，执行滤镜 / 光照效果命令，目的是让人物产生光感并与背景融合

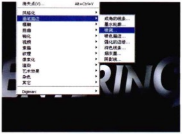
21 添加图层蒙版，调整人物色调，使其与环境一致

22 添加素材和文字，最终效果完成

金属文字效果制作

23 输入文字，栅格化文字，用渐变工具 / 对称渐变给文字加色

24 用减淡和加深工具，在文字图层上刻画光感



25 执行滤镜 / 画笔描边 / 喷溅命令，此为制作金属质感的关键步骤

26 可重复按快捷键 Ctrl+F 加深效果，如图所示

27 添加图层效果，斜面和浮雕 / 内斜面 / 雕刻清晰，数值如图所示

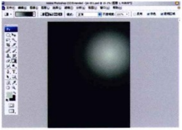
28 最终效果如图所示，可以通过色相调整成不同的颜色效果

原片

花神 Flora

《花仙子》是我们儿时的记忆，里面的百花仙子给我们留下了深刻的印象，我想在每个女孩的心中都有做花仙子的情结。而本章所介绍的技法便能让我们完成儿时的梦想，在本来普通的照片上添加神秘的色调、飘逸的长发、飞舞的鲜花，可以完完全全地呈现出一副花神的模样。

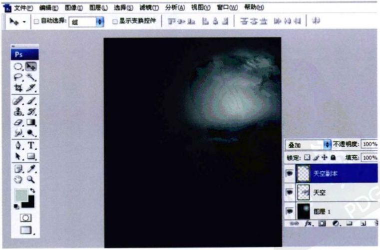
素材



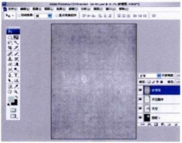
01 新建一个画布，设置前景色和背景色，拉出径向渐变，如图所示

02 导入天空素材，塑造空间效果

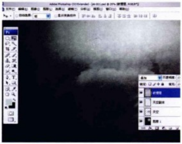
03 把图片去色，调整图片的大小和位置，并添加图层蒙版



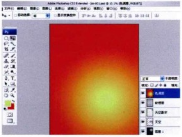
04 将天空图层的混合模式改为叠加，并复制图层，分布如图所示



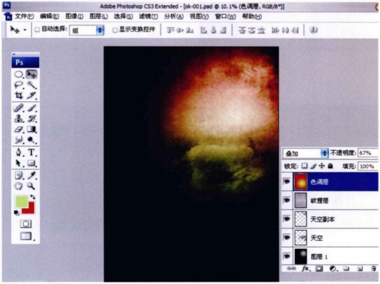
05 导入纹理素材，增添复古的神秘气氛



06 将纹理层的混合模式改为叠加

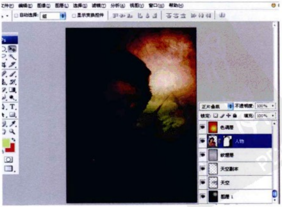


07 新建一个图层，命名为色调层，填充渐变，如图所示



08 将色调层的混合模式改为叠加，不透明度改为 67%

09 导入人物素材，抠除背景，并置于色调图层下

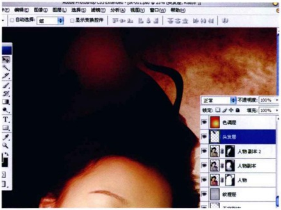


10 添加图层蒙版，将图层的混合模式改为叠加

11 复制人物图层，将混合模式改为正常，降低饱和度，用蒙版调整上、下两层的明暗关系，特别是头发部分

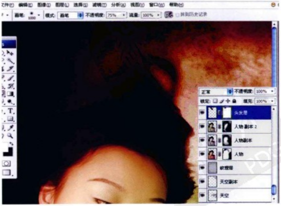
12 再次复制人物副本，得到副本2，执行滤镜/模糊/高斯模糊命令，半径为30像素，目的是加柔人物皮肤部分

13 将图层的不透明度改为40%，并在蒙版中用橡皮擦工具擦去五官和头发，现在看上去人物皮肤柔和了很多



14 开始绘制头发，新建图层并命名为头发层，置于色调层下，用路径工具勾出头发的大体形状，前景色和背景色改为默认，填充径向渐变，如图所示

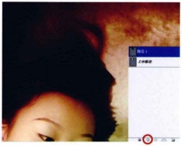
15 执行滤镜/模糊/高斯模糊命令，半径为40像素



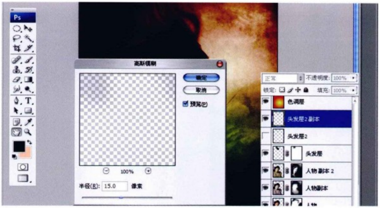
16 添加头发层蒙版，用橡皮擦虚化头发尾部

17 添加新图层，命名为头发层 2，用钢笔工具勾出路径，如图所示

18 单击画笔工具，打开画笔预设，画笔笔尖形状选择 1，直径为 6，角度为 90，间距 25%，设置好后单击画笔预设(注意一定要单击此项)



19 设置前景色为黑色，单击路径调板下的描边路径按钮，用画笔给路径描边



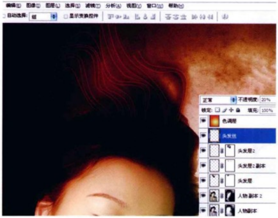
20 描好边后复制头发层 2，在头发层 2 副本上执行滤镜 / 模糊 / 高斯模糊命令，半径为 15 像素

21 选中头发层 2，然后反相，如图所示

22 执行滤镜 / 模糊 / 高斯模糊命令，半径为 15 像素

23 给头发层 2 添加蒙版，调整后的效果如图所示，头发的明暗基本显现

24 接着画头发丝，新建一个图层，命名为头发丝层，用钢笔工具画出路径



25 将前景色设置为白色，用相同的方法给路径描边，注意描边的时候画笔的直径可以小些

26 添加蒙版，修正后的效果如图所示，这是头发的制作方法，多练习，制作头发从此轻而易举

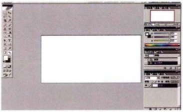
27 按相同的方法制作、复制头发，最后完成效果如图所示

28 添加树叶、花朵等素材，置于色调图层下，统一色调，最终效果完成

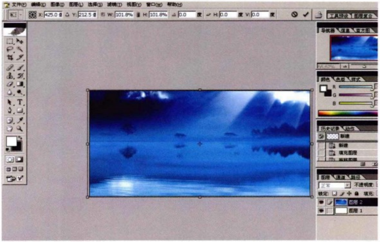
非主流图片处理 Alternative Photos 斜纹法

原片

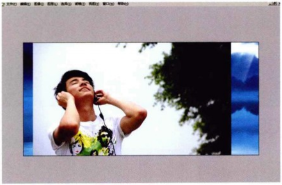
素材



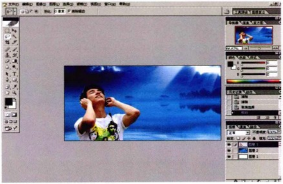
01 新建画布，尺寸宽度为 30 厘米，高度为 15 厘米，分辨率为 72，填充白色



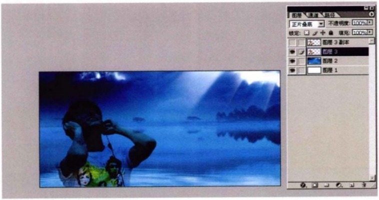
02 将背景素材拖入画布中，适当调整大小，效果如图所示



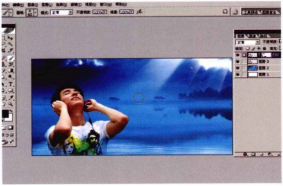
03 将人物拖入画布中，适当调整位置和大小



04 将多余的背景抠除，效果如图所示

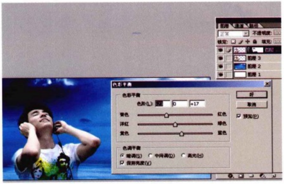


05 复制图层 3，并将此图层的混合模式更改为正片叠底

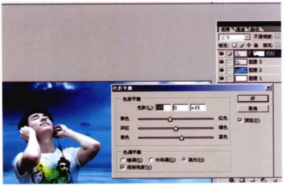


06 在图层 3 副本上加蒙版，用画笔适当将人物头发边缘的白色擦掉，效果如图所示

07 在图层 3 副本上执行色相 / 饱和度命令，编辑——红色，用吸管吸取人物皮肤的颜色，明度为 +53，效果如图所示

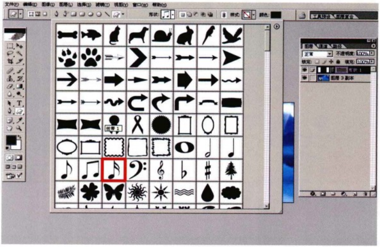


08 执行色彩平衡命令，色调平衡——暗调，参数如图所示

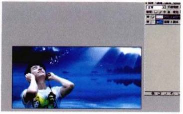


09 色调平衡——高光，参数如图所示

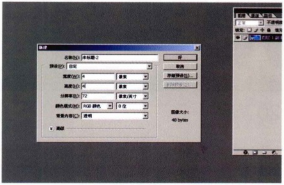
10 合并所有图层



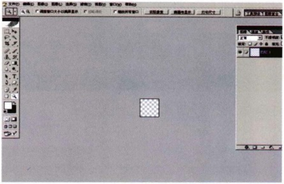
11 选择自定义形状工具，形状选择红色方框内的图标



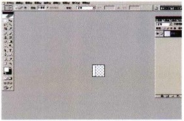
12 新建图层，前景色为白色，画出形状，并适当调整大小，效果如图所示



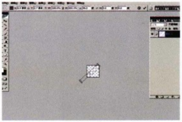
13 新建画布，尺寸为 4 像素 x4 像素，分辨率为 72，背景内容为透明，如图所示



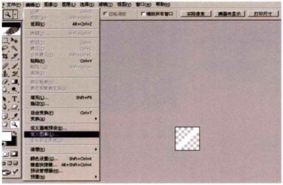
14 将画布拉到最大效果



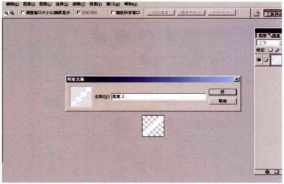
15 在画布内做出选区，并填充白色



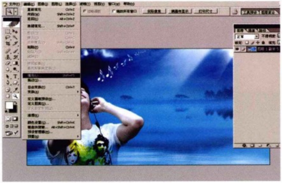
16 将白色选区适当拉大并旋转，效果如图所示



17 执行编辑 / 定义图案命令



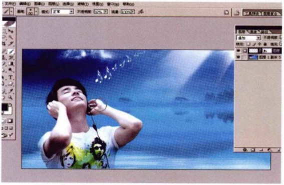
18 图案名称可以自定，以方便以后查找



19 打开刚才设计的图片，新建图层，执行编辑 / 填充命令

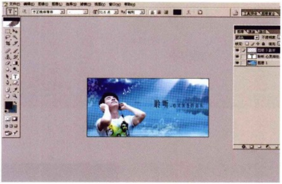
20 自定图案为红色方框内的图标，也就是刚才保存的图案，如图所示

21 模式为正常，不透明为 100%，如图所示

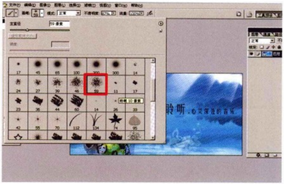


22 将图层 1 的混合模式改为叠加，添加蒙版，用画笔将人物脸上的斜纹擦掉，画笔的不透明度为 32%

23 新建图层，在图片上输入文字



24 将花纹素材拖入画布中，图层的混合模式为滤色，适当调整大小和角度



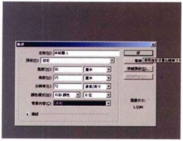
25 选择红色方框内的画笔工具，并将不透明度更改为 87%

26 设置前景色为白色，在图片四周适当地画出不规则图案，效果如图所示

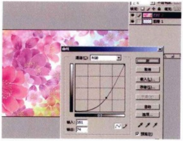
非主流图片处理
Alternative Photos
抽丝法

素材

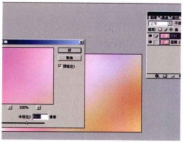
原片



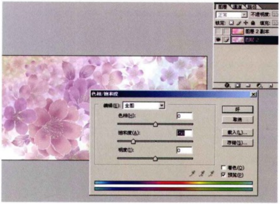
01 新建画布，尺寸为 30 厘米 x15 厘米，分辨率为 72，背景内容为透明



02 将素材拖入画布中，适当调整大小，用曲线适当调深，合并图层，参数如图所示



03 复制图层，在图层 2 副本上执行滤镜 / 模糊 / 高斯模糊命令，模糊半径为 50.9 像素，混合模式为柔光



04 在图层 2 上执行色相 / 饱和度命令，饱和度为 −58，其他数值不变

05 在原片上执行色相 / 饱和度命令，编辑——黄色 2（并用吸管吸取树叶的颜色），色相 −114，饱和度 −0，明度 +44，注意在调整色相的滑块时，人物皮肤的颜色要保持不变

06 将图片拖入画布中，适当调整位置

07 加蒙版拉渐变，让图片四周和背景相融合，效果如图所示

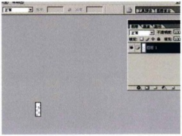
08 合并所有图层，执行可选颜色命令，颜色——黄色，黄色 -100，黑色 -18，其他数值不变

09 复制图层，在图层 3 副本上执行高斯模糊命令，半径为 5.8 像素

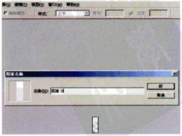
10 将图层 3 副本的混合模式更改为柔光

11 合并图层，在人物上做出选区，效果如图所示，执行锐化 /USM 锐化命令，参数如图所示

12 新建画布，尺寸如图所示



13 将画布最大化，用矩形选框工具在画布内画出选区，填充白色，如图所示

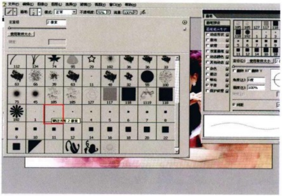


14 执行编辑 / 定义图案命令，图案名称可以自定

16 将图层 1 的混合模式设置为叠加，不透明度为 65%，在图层上加蒙版，用画笔工具将遮盖在人物脸上的线条擦去，注意画笔的力度，此时可以看到背景上如抽丝一样的线条

15 打开刚才设计的图片，新建图层，执行编辑 / 填充命令，选择自定图案，找到刚才所设置的图案，效果如图所示

17 合并图层，将文字素材添加到画布中，并适当调整位置和大小



18 画笔设置如图所示，选择红色方框内的画笔

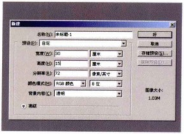
19 在图片四周用刚才选择的画笔画出图形来，如图所示

20 最后在图片上添加白色花纹素材，并适当调整大小和位置

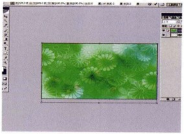
非主流图片处理 Alternative Photos 点阵法

原片

素材



01 新建画布，尺寸为 30 厘米 x15 厘米，分辨率为 72，背景内容为透明



02 将素材拖入画布中，适当调整大小

03 将图片拖入画布中，适当调整大小

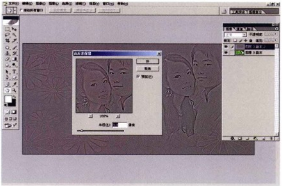
04 在图层 3 上加蒙版拉出渐变，让四周和背景相融合

05 在图层 3 上执行可选颜色命令，颜色——中性色，青色 0、洋红 -25、黄色 +8、黑色 0

06 复制图层 3，在图层 3 副本上执行滤镜 / 模糊 / 高斯模糊命令，模糊半径为 5.0 像素

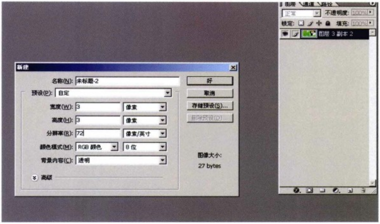
07 将图层 3 副本的混合模式更改为叠加，不透明度为 57%，合并所有图层

08 复制图层 3 副本，在图层 3 副本 2 上执行滤镜 / 其他 / 高反差保留命令

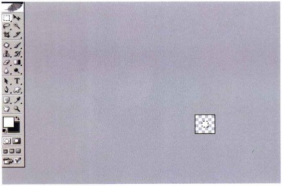


09 高反差保留半径为 1.9 像素

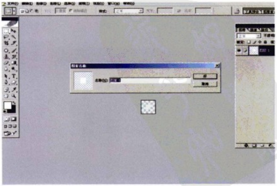
10 图层的混合模式为叠加，合并所有图层



11 新建画布，尺寸如图所示



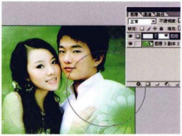
12 将画布放大到最大画面预览，用矩形选框工具在画布中间做出选区并填充白色，如图所示



13 执行编辑 / 定义图案命令，图案名称可自定，也可默认

14 打开图像，新建图层，执行编辑 / 填充命令，填充图案如图所示

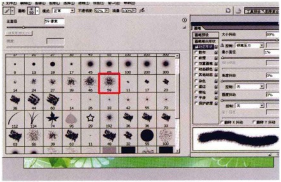
15 填充图案的混合设置如图所示



16 在图层 1 上加蒙版，用画笔将人物脸上的纹理擦掉，注意画笔的力度

17 合并图层，加入文字素材，适当调整位置和大小

18 把花纹素材拖入画布中，适当调整位置



19 选择红色方框内的画笔工具，设置如图所示

20 设置前景色为白色，在图片四周用画笔画出图案即可

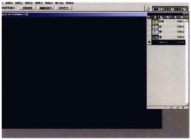
非主流图片处理 Alternative Photos

梦幻旋转布阵法

原片

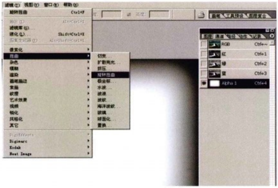
素材

01 打开原片，进入通道

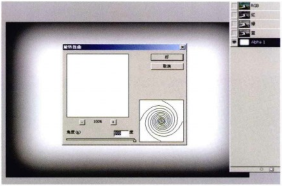

02 新建通道 Alpha1

03 创建一个矩形选区并填充白色

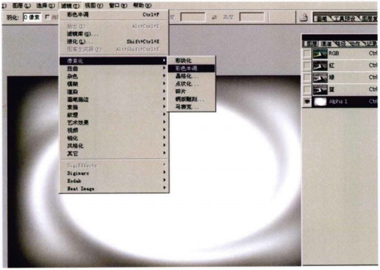
04 取消选区，执行高斯模糊命令，半径为 250 像素



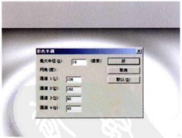
05 执行滤镜 / 扭曲 / 旋转扭曲命令



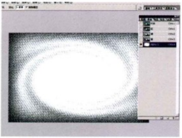
06 在旋转扭曲对话框中将角度设置为 999 度



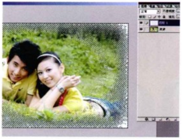
07 执行滤镜 / 像素化 / 彩色半调命令



08 彩色半调：最大半径为 19 像素，其他为默认设置



09 按住Ctrl键，单击Alpha1通道，即可载入选区，将选区反选

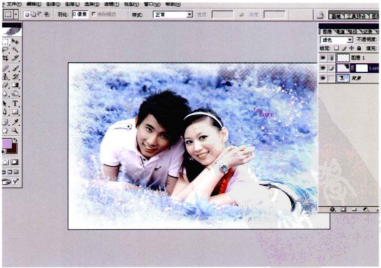


10 返回图层调板，新建图层，在选区内填充白色

11 取消选区，合并图层，执行通道混合器命令，输出通道——蓝，参数如下：红色 -48、绿色 +172、蓝色 -28

12 执行亮度/对比度命令，亮度 +3、对比度 +16

13 打开素材和文字并将其拖入画布中



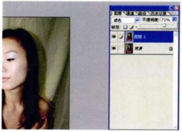
14 将素材图层的混合模式更改为滤色，并适当调整大小

非主流图片处理 Alternative Photos 让生活照艺术起来

原片

PDG

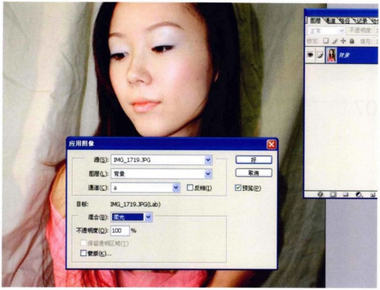
素材



01 复制图层，将图层 1 的混合模式更改为滤色，不透明度为 71%

02 合并图层，执行图像 / 模式 /LAB 颜色命令

03 执行图像 / 应用图像命令

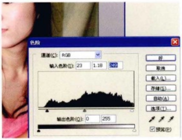


04 通道选择 a，设置混合模式为柔光，不透明度为 100%，其他设置为默认

05 执行图像 / 模式 /RGB 颜色命令

06 执行可选颜色命令，颜色——红色，参数如下：青色 +54、洋红 0、黄色 -35、黑色 0

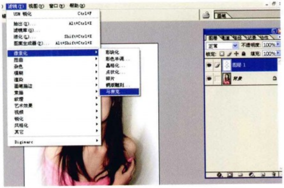
07 颜色——黄色，参数如下：青色 0、洋红 0、黄色 -52、黑色 -35



08 调整色阶，参数如图所示

09 用套索工具在人物周围做出选区并将其羽化，羽化半径为 250，如图所示

10 将选区内的图层复制得到图层 1，执行色相 / 饱和度命令，明度为 +100，其他数值不变

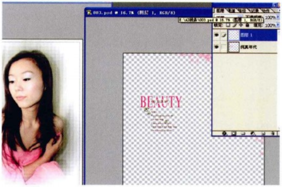


11 执行滤镜 / 像素化 / 马赛克命令

12 马赛克参数设置如图所示：单元格大小为 94 方形

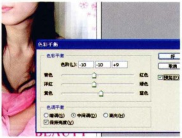
13 新建图层，用矩形选框工具在图片四周做出选区并单击鼠标右键，选择描边命令

14 颜色选择如图所示，描边宽度为 3 像素，其他设置为默认



15 打开素材和文字，并将它们拖入图片中，调整至合适的位置

16 合并所有图层，用色阶适当调整图片，参数如图所示



17 执行色彩平衡命令，色调平衡——中间调，参数如图所示

18 执行滤镜 / 锐化 /USM 锐化命令，参数如图所示

PHOTOSHOP 快捷键大全

钢笔、自由钢笔、磁性钢笔【P】
添加锚点工具【+】
删除锚点工具【-】
直接选取工具【A】
文字、文字蒙版、直排文字、直排文字蒙版【T】
度量工具【U】
直线渐变、径向渐变、对称渐变、角度渐变、菱形渐变【G】
油漆桶工具【K】
吸管、颜色取样器【I】
抓手工具【H】
缩放工具【Z】
默认前景色和背景色【D】
切换前景色和背景色【X】
切换标准模式和快速蒙版模式【Q】
标准屏幕模式、带有菜单栏的全屏模式、全屏模式【F】
临时使用移动工具【Ctrl】
临时使用吸色工具【Alt】
临时使用抓手工具【空格】
打开工具选项面板【Enter】
快速输入工具选项（当前工具选项面板中至少有一个可调节数字）【0】至【9】
循环选择画笔【[】或【]】
选择第一个画笔【Shift】+【[】
选择最后一个画笔【Shift】+【]】
建立新渐变（在"渐变编辑器"中）【Ctrl】+【N】

文件操作
新建图形文件【Ctrl】+【N】
用默认设置创建新文件【Ctrl】+【Alt】+【N】
打开已有的图像【Ctrl】+【O】
打开为...【Ctrl】+【Alt】+【O】
关闭当前图像【Ctrl】+【W】
保存当前图像【Ctrl】+【S】
另存为...【Ctrl】+【Shift】+【S】
存储副本【Ctrl】+【Alt】+【S】
页面设置【Ctrl】+【Shift】+【P】
打印【Ctrl】+【P】
打开"预置"对话框【Ctrl】+【K】
显示最后一次显示的"预置"对话框【Alt】+【Ctrl】+【K】
设置"常规"选项（在预置对话框中）【Ctrl】+【1】
设置"存储文件"（在预置对话框中）【Ctrl】+【2】
设置"显示和光标"（在预置对话框中）【Ctrl】+【3】
设置"透明区域与色域"（在预置对话框中）【Ctrl】+【4】
设置"单位与标尺"（在预置对话框中）【Ctrl】+【5】
设置"参考线与网格"（在预置对话框中）【Ctrl】+【6】
设置"增效工具与暂存盘"（在预置对话框中）【Ctrl】+【7】
设置"内存与图像高速缓存"（在预置对话框中）【Ctrl】+【8】

编辑操作
还原/重做前一步操作【Ctrl】+【Z】
还原两步以上操作【Ctrl】+【Alt】+【Z】
重做两步以上操作【Ctrl】+【Shift】+【Z】
剪切选取的图像或路径【Ctrl】+【X】或【F2】
拷贝选取的图像或路径【Ctrl】+【C】
合并拷贝【Ctrl】+【Shift】+【C】
将剪贴板的内容粘到当前图形中【Ctrl】+【V】或【F4】
将剪贴板的内容粘到选框中【Ctrl】+【Shift】+【V】
自由变换【Ctrl】+【T】
应用自由变换（在自由变换模式下）【Enter】
从中心或对称点开始变换（在自由变换模式下）【Alt】
限制（在自由变换模式下）【Shift】
扭曲（在自由变换模式下）【Ctrl】
取消变形（在自由变换模式下）【Esc】
自由变换复制的像素数据【Ctrl】+【Shift】+【T】
再次变换复制的像素数据并建立一个副本【Ctrl】+【Shift】+【Alt】+【T】
删除选框中的图案或选取的路径【DEL】
用背景色填充所选区域或整个图层【Ctrl】+【BackSpace】或【Ctrl】+【Del】
用前景色填充所选区域或整个图层【Alt】+【BackSpace】或【Alt】+【Del】
弹出"填充"对话框【Shift】+【BackSpace】
从历史记录中填充【Alt】+【Ctrl】+【Backspace】

图像调整
调整色阶【Ctrl】+【L】
自动调整色阶【Ctrl】+【Shift】+【L】
打开曲线调整对话框【Ctrl】+【M】
在所选通道的曲线上添加新的点（"曲线"对话框中）在图像中【Ctrl】+ 单击
在复合曲线以外的所有曲线上添加新的点（"曲线"对话框中）【Ctrl】+【Shift】+ 单击
移动所选点（"曲线"对话框中）【↑】/【↓】/【←】/【→】
以 10 点为增幅移动所选点（"曲线"对话框中）【Shift】+【箭头】
选择多个控制点（"曲线"对话框中）【Shift】+ 单击
前移控制点（"曲线"对话框中）【Ctrl】+【Tab】
后移控制点（"曲线"对话框中）【Ctrl】+【Shift】+【Tab】
添加新的点（"曲线"对话框中）单击网格
删除点（"曲线"对话框中）【Ctrl】+ 单击
取消选择所选通道上的所有点（"曲线"对话框中）【Ctrl】+【D】

使曲线网格更精细或更粗糙（"曲线"对话框中）【Alt】+ 单击网格
选择彩色通道（"曲线"对话框中）【Ctrl】+【~】
选择单色通道（"曲线"对话框中）【Ctrl】+【数字】
打开"色彩平衡"对话框【Ctrl】+【B】
打开"色相/饱和度"对话框【Ctrl】+【U】
全图调整（在"色相/饱和度"对话框中）【Ctrl】+【~】
只调整红色（在"色相/饱和度"对话框中）【Ctrl】+【1】
只调整黄色（在"色相/饱和度"对话框中）【Ctrl】+【2】
只调整绿色（在"色相/饱和度"对话框中）【Ctrl】+【3】
只调整青色（在"色相/饱和度"对话框中）【Ctrl】+【4】
只调整蓝色（在"色相/饱和度"对话框中）【Ctrl】+【5】
只调整洋红（在"色相/饱和度"对话框中）【Ctrl】+【6】
去色【Ctrl】+【Shift】+【U】
反相【Ctrl】+【I】

图层操作
从对话框新建一个图层【Ctrl】+【Shift】+【N】
以默认选项建立一个新的图层【Ctrl】+【Alt】+【Shift】+【N】
通过拷贝建立一个图层【Ctrl】+【J】
通过剪切建立一个图层【Ctrl】+【Shift】+【J】
与前一图层编组【Ctrl】+【G】
取消编组【Ctrl】+【Shift】+【G】
向下合并或合并链接图层【Ctrl】+【E】
合并可见图层【Ctrl】+【Shift】+【E】
盖印或盖印链接图层【Ctrl】+【Alt】+【E】
盖印可见图层【Ctrl】+【Alt】+【Shift】+【E】
将当前层下移一层【Ctrl】+【[】
将当前层上移一层【Ctrl】+【]】
将当前层移到最下面【Ctrl】+【Shift】+【[】
将当前层移到最上面【Ctrl】+【Shift】+【]】
激活下一个图层【Alt】+【[】
激活上一个图层【Alt】+【]】
激活底部图层【Shift】+【Alt】+【[】
激活顶部图层【Shift】+【Alt】+【]】
调整当前图层的透明度（当前工具为无数字参数的，如移动工具）【0】~【9】
保留当前图层的透明区域（开关）【/】
投影效果（在"效果"对话框中）【Ctrl】+【1】
内阴影效果（在"效果"对话框中）【Ctrl】+【2】
外发光效果（在"效果"对话框中）【Ctrl】+【3】
内发光效果（在"效果"对话框中）【Ctrl】+【4】
斜面和浮雕效果（在"效果"对话框中）【Ctrl】+【5】
应用当前所选效果并使参数可调（在"效果"对话框中）【A】

图层混合模式
循环选择混合模式【Alt】+【-】或【+】
正常【Ctrl】+【Alt】+【N】
阈值(位图模式)【Ctrl】+【Alt】+【L】
溶解【Ctrl】+【Alt】+【I】
背后【Ctrl】+【Alt】+【Q】
清除【Ctrl】+【Alt】+【R】
正片叠底【Ctrl】+【Alt】+【M】
屏幕【Ctrl】+【Alt】+【S】
叠加【Ctrl】+【Alt】+【O】
柔光【Ctrl】+【Alt】+【F】
强光【Ctrl】+【Alt】+【H】
颜色减淡【Ctrl】+【Alt】+【D】
颜色加深【Ctrl】+【Alt】+【B】
变暗【Ctrl】+【Alt】+【K】
变亮【Ctrl】+【Alt】+【G】
差值【Ctrl】+【Alt】+【E】
排除【Ctrl】+【Alt】+【X】
色相【Ctrl】+【Alt】+【U】
饱和度【Ctrl】+【Alt】+【T】
颜色【Ctrl】+【Alt】+【C】
光度【Ctrl】+【Alt】+【Y】
去色 海绵工具 +【Ctrl】+【Alt】+【J】
加色 海绵工具 +【Ctrl】+【Alt】+【A】
暗调 减淡/加深工具 +【Ctrl】+【Alt】+【W】
中间调 减淡/加深工具 +【Ctrl】+【Alt】+【V】
高光 减淡/加深工具 +【Ctrl】+【Alt】+【Z】

选择功能
全部选取【Ctrl】+【A】
取消选择【Ctrl】+【D】
重新选择【Ctrl】+【Shift】+【D】
羽化选择【Ctrl】+【Alt】+【D】
反向选择【Ctrl】+【Shift】+【I】
路径变选区 数字键盘的【Enter】
载入选区【Ctrl】+ 单击图层、路径、通道面板中的缩略图

滤镜
按上次的参数再做一次上次的滤镜【Ctrl】+【F】
退去上次所做滤镜的效果【Ctrl】+【Shift】+【F】
重复上次所做的滤镜（可调参数）【Ctrl】+【Alt】+【F】
选择工具（在"3D 变化"滤镜中）【V】
立方体工具（在"3D 变化"滤镜中）【M】
球体工具（在"3D 变化"滤镜中）【N】
柱体工具（在"3D 变化"滤镜中）【C】
轨迹球（在"3D 变化"滤镜中）【R】
全景相机工具（在"3D 变化"滤镜中）【E】

视图操作
显示彩色通道【Ctrl】+【~】
显示单色通道【Ctrl】+【数字】
显示复合通道【~】
以 CMYK 方式预览（开关）【Ctrl】+【Y】
打开/关闭色域警告【Ctrl】+【Shift】+【Y】
放大视图【Ctrl】+【+】
缩小视图【Ctrl】+【-】
满画布显示【Ctrl】+【0】
实际像素显示【Ctrl】+【Alt】+【0】
向上卷动一屏【PageUp】
向下卷动一屏【PageDown】
向左卷动一屏【Ctrl】+【PageUp】
向右卷动一屏【Ctrl】+【PageDown】
向上卷动 10 个单位【Shift】+【PageUp】
向下卷动 10 个单位【Shift】+【PageDown】
向左卷动 10 个单位【Shift】+【Ctrl】+【PageUp】
向右卷动 10 个单位【Shift】+【Ctrl】+【PageDown】
将视图移到左上角【Home】
将视图移到右下角【End】
显示/隐藏选择区域【Ctrl】+【H】
显示/隐藏路径【Ctrl】+【Shift】+【H】
显示/隐藏标尺【Ctrl】+【R】
显示/隐藏参考线【Ctrl】+【;】
显示/隐藏网格【Ctrl】+【"】
贴紧参考线【Ctrl】+【Shift】+【;】
锁定参考线【Ctrl】+【Alt】+【;】
贴紧网格【Ctrl】+【Shift】+【"】
显示/隐藏"画笔"面板【F5】
显示/隐藏"颜色"面板【F6】
显示/隐藏"图层"面板【F7】
显示/隐藏"信息"面板【F8】
显示/隐藏"动作"面板【F9】
显示/隐藏所有命令面板【TAB】
显示或隐藏工具箱以外的所有调板【Shift】+【TAB】

文字处理（在"文字工具"对话框中）
左对齐或顶对齐【Ctrl】+【Shift】+【L】
中对齐【Ctrl】+【Shift】+【C】
右对齐或底对齐【Ctrl】+【Shift】+【R】
左/右选择 1 个字符【Shift】+【←】/【→】
上/下选择 1 行【Shift】+【↑】/【↓】
选择所有字符【Ctrl】+【A】
选择从插入点到鼠标点按点的字符【Shift】加点按
左/右移动 1 个字符【←】/【→】
上/下移动 1 行【↑】/【↓】
左/右移动 1 个字【Ctrl】+【←】/【→】
将所选文本的大小减小 2 像素【Ctrl】+【Shift】+【<】
将所选文本的大小增大 2 像素【Ctrl】+【Shift】+【>】
将所选文本的大小减小 10 像素【Ctrl】+【Alt】+【Shift】+【<】
将所选文本的大小增大 10 像素【Ctrl】+【Alt】+【Shift】+【>】
将行距减小 2 像素【Alt】+【↓】
将行距增大 2 像素【Alt】+【↑】
将基线位移减小 2 像素【Shift】+【Alt】+【↓】
将基线位移增加 2 像素【Shift】+【Alt】+【↑】
将字距微调或字距调整减小 20/1000ems【Alt】+【←】
将字距微调或字距调整增加 20/1000ems【Alt】+【→】
将字距微调或字距调整减小 100/1000ems【Ctrl】+【Alt】+【←】
将字距微调或字距调整增加 100/1000ems【Ctrl】+【Alt】+【→】

PHOTOSHOP DECRYPTION 大揭秘

本书适合PS爱好者以及影楼美工阅读

数码人像摄影后期处理（第2版）

胡艺沛 编著

PDG

人 民 邮 电 出 版 社
北 京

CD-ROM

PHOTOSHOP DECRYPTION 大揭秘

本书适合PS爱好者以及影楼美工阅读

数码人像摄影后期处理(第2版)

胡艺沛 编著

人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

PDG

PHOTOSHOP

DECRYPTION 大揭秘

本书适合PS爱好者以及影楼美工阅读

数码人像摄影后期处理(第2版)

ISBN 978-7-115-25343-9

9 787115 253439 >

ISBN 978-7-115-25343-9

定价：79.00 元（附光盘）

分类建议：计算机 / 图形图像 / Photoshop

人民邮电出版社网址：www.ptpress.com.cn

美术编辑：任文杰

图书在版编目（CIP）数据

PHOTOSHOP大揭秘 ：数码人像摄影后期处理 / 胡艺沛编著. -- 2版. -- 北京 ：人民邮电出版社，2011.8
ISBN 978-7-115-25343-9

Ⅰ. ①P… Ⅱ. ①胡… Ⅲ. ①图象处理软件，Photoshop Ⅳ. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字（2011）第081120号

内容提要

本书主要介绍了用Photoshop进行数码人像摄影后期处理的方法和技巧。

本书对Photoshop的调色、修片和版面设计进行了深入剖析和详细讲解。根据影楼数码后期的实际工作情况，本书分为5章，分别为调色篇、修像篇、化妆造型篇、数码后期设计篇和综合篇。每章都精心设计了多个典型的应用案例。读者通过对典型案例的练习，可以快速掌握Photoshop的调色技巧和版面设计方法；在每章的应用练习后，本书还对操作过程中的一些难点和需要掌握的知识做了提示和讲解，目的是使读者通过学习相关的Photoshop软件技术，能够举一反三，达到独立完成影楼所有后期制作的水平。

书中的参数数值仅供参考，练习时可以在给出数值的基础上，适当地改变，因为每张照片所包含的信息不一样，拍摄环境也不一样，所以在做处理时不能一概而论。灵活地运用和多方面地思考书中的方法，才是这本书的真正意图所在。

本书适合有一定基础的Photoshop爱好者、图片处理人员和摄影师参考，也可供从事影楼数码后期处理工作的人员学习使用。

PHOTOSHOP 大揭秘　数码人像摄影后期处理（第 2 版）

◆ 编　　著　胡艺沛
　责任编辑　孟　飞
◆ 人民邮电出版社出版发行　　北京市崇文区夕照寺街14号
　邮编　100061　　电子邮件　315@ptpress.com.cn
　网址　http://www.ptpress.com.cn
　北京精彩雅恒印刷有限公司印刷
◆ 开本：889×1194　1/16
　印张：15
　字数：1082千字　　　　2011年8月第2版
　印数：14 501 – 18 500册　　2011年8月北京第1次印刷

ISBN 978-7-115-25343-9

定价：79.00元（附光盘）

读者服务热线：（010）67132692　印装质量热线：（010）67129223
反盗版热线：（010）67171154
广告经营许可证：京崇工商广字第0021号